



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA- UFSC  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO- CED  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**ALINE FOLSTER**

**UM MAPEAMENTO DE REFERÊNCIAS SOBRE AS  
BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA REGIÃO DE  
FLORIANÓPOLIS: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO  
LÚDICA DOS (AS) PROFESSORES (AS)**

**FLORIANÓPOLIS  
2016**



**ALINE FOLSTER**

**UM MAPEAMENTO DE REFERÊNCIAS SOBRE AS  
BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA REGIÃO DE  
FLORIANÓPOLIS: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO  
LÚDICA DOS (AS) PROFESSORES (AS)**

Trabalho de Conclusão de Curso da  
Universidade Federal de Santa  
Catarina, apresentado como requisito  
parcial para obtenção do grau de  
Licenciatura em Pedagogia. Sob  
orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Gilka Elvira  
Ponzi Girardello.

**FLORIANÓPOLIS  
2016**



**ALINE FOLSTER**

**UM MAPEAMENTO DE REFERÊNCIAS SOBRE AS  
BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA REGIÃO DE  
FLORIANÓPOLIS: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO  
LÚDICA DOS (AS) PROFESSORES (AS)**

Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade Federal de Santa Catarina, apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Florianópolis, 05 de abril de 2016.

---

Prof.<sup>a</sup> Dr. Jéferson Dantas  
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gilka Elvira Ponzi Girardello,  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Eliane Santana Dias Debus  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Ms. Gustavo Tanus Martins  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ilana Laterman- Suplente  
Universidade Federal de Santa Catarina



*A meus pais, José e Rosângela, que são minha fortaleza e  
me acompanharam durante toda esta caminhada.  
Em especial, à minha Vó Júlia (in memoriam), que sempre  
torceu por mim e quis participar deste momento*



## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, por mostrar que sou capaz, por me dar força, disposição, proteção e coragem para concluir essa importante etapa da minha vida.

À minha família, meus pais José e Rosângela, minha irmã Emanuéli, pelo amor e por acreditarem que eu conseguiria chegar até aqui, mesmo quando eu já não acreditava. Amo vocês!

Aos colegas do Curso de Pedagogia, pelo companheirismo de todas as tardes, em especial as amizades que a graduação me proporcionou, Alexandra, Bárbara, Marya Izabell e Gabriela, obrigada pelos momentos de muitos desabafos, ansiedades e por vezes desesperos, mas, sobretudo, pelos momentos de risadas e alegrias compartilhadas.

Às minhas amigas da VIDA! Que sempre estiveram ao meu lado, me apoiando nos momentos difíceis e torcendo por minha felicidade e minhas vitórias!

A todos os professores do Curso de Pedagogia, pela troca de experiências e aprendizados, que foram tão importantes não apenas para a minha vida acadêmica, mas principalmente pessoal.

Aos professores membros da banca examinadora Eliane Debus, Ilana Laterman e Gustavo Martins, pela disponibilidade de participar e por suas contribuições acerca deste trabalho.

À professora Gilka Girardello, por aceitar ser minha orientadora e contribuir com sugestões, correções e orientações ao longo deste trabalho. Mas, acima de tudo, por ser essa pessoa especial, que me incentivou e animou durante todo o processo.

E a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

Muito obrigada!



Nada melhor para se sonhar do que  
contemplar uma criança a brincar.

Rubem Alves



## RESUMO

FOLSTER, Aline. **Um mapeamento de referências sobre as brincadeiras tradicionais na região de Florianópolis: contribuições para a formação lúdica dos (as) professores (as)** (Trabalho de Conclusão de Curso), Curso de Pedagogia, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

A presente pesquisa, desenvolvida na forma de Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, teve como objetivo realizar um mapeamento de referências sobre as brincadeiras populares da infância no Brasil, com o foco especificamente na região de Florianópolis, e voltado para contribuir na formação lúdica dos educadores. Este trabalho se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, devido à natureza das fontes utilizadas para a abordagem do seu objeto. Inicialmente, o trabalho apresenta uma fundamentação teórica sobre cultura, cultura popular brasileira, cultura popular da infância - especialmente as brincadeiras - e um breve histórico da cultura popular tradicional da região de Florianópolis. Por fim, foram levantadas e contextualizadas diversas referências, incluindo livros, capítulos, artigos, trabalhos acadêmicos, materiais em áudio, materiais audiovisuais e materiais online que consideramos poderem contribuir como fontes para a formação lúdica dos (as) professores (as). Como resultado, percebe-se que a cultura popular tradicional da região oferece muito mais à formação lúdica dos professores do que aquilo que a maioria dos estudantes de Pedagogia conhece, e por isso deveria ser mais valorizada. Portanto, a pesquisa procura provocar a curiosidade dos educadores e identificar pontos de partida para o conhecimento de brincadeiras tradicionais da região, que possam ampliar o repertório lúdico de estudantes e professores.

**Palavras- chave:** Cultura Popular. Brinquedos e brincadeiras. Crianças. Formação lúdica. Florianópolis



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|  |    |
|--|----|
| Ilustração 1: Poranduba Catarinense .....  | 39 |
| Ilustração 2: Roteiro das Manifestações Culturais do Município de Florianópolis .....        | 41 |
| Ilustração 3: Boi-de-Mamão - Grupo Folclórico Infanto-Juvenil do Porto da Lagoa .....        | 43 |
| Ilustração 4: Folclore Catarinense.....  | 46 |
| Ilustração 5: Florianópolis para conhecer e brincar .....                                    | 50 |
| Ilustração 6: Lenga la Lenga: Jogos de mãos e copos.....                                     | 51 |
| Ilustração 7: Pão-por-Deus - Vivo na cultura brasileira.....                                 | 53 |
| Ilustração 8: Brincadeiras Infantis na Ilha de Santa Catarina.....                           | 55 |
| Ilustração 9: É Tempo de Pão-por-Deus .....  | 57 |
| Ilustração 10: É Boi-de-Mamão, vamos brincar?.....   | 58 |
| Ilustração 11: Netos e Avós, memórias de brincadeiras.....                                   | 60 |
| Ilustração 12: Capa do CD .....  | 70 |
| Ilustração 13: CD-livro: <i>Canções do Brasil - O Brasil cantado por suas crianças</i> ..... | 72 |



## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1.INTRODUÇÃO .....</b>   | <b>19</b> |
| 1.1 PROBLEMATIZAÇÃO.....  | 22        |
| 1.2 JUSTIFICATIVA .....   | 23        |
| 1.3 OBJETIVO GERAL .....  | 24        |
| 1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....   | 24        |
| <b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>  | <b>25</b> |
| 2.1 CULTURA POPULAR BRASILEIRA E BRINCADEIRA .....  | 25        |
| 2.2 CULTURA POPULAR DA INFÂNCIA .....   | 29        |
| 2.5 SOBRE A FORMAÇÃO SOCIAL E CULTURAL NA REGIÃO DA GRANDE FLORIANÓPOLIS .....                          | 34        |
| <b>3. DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DA PESQUISA .....</b>   | <b>37</b> |
| <b>4. MAPEAMENTO DE REFERÊNCIAS SOBRE AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA REGIÃO DE FLORIANÓPOLIS. ....</b> | <b>39</b> |
| 4.1 REFERÊNCIAS FÍSICAS: .....  | 39        |
| <b>4.1.1 Livros, Capítulos e Artigos .....</b>  | <b>39</b> |
| <b>Instruções de como brincar: .....</b>  | <b>52</b> |
| <b>4.1.2 Trabalhos acadêmicos (Teses, Dissertações, Monografias) ....</b>                               | <b>61</b> |
| <b>4.1.3 Materiais em Áudio .....</b>   | <b>70</b> |
| 4.2 REFERÊNCIAS ONLINE: SITES E BLOGS .....   | 76        |
| <b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>   | <b>81</b> |
| <b>6. REFERÊNCIAS .....</b>   | <b>83</b> |



## 1.INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea, em virtude do crescimento das cidades, o modo de vida das populações foi se transformando, trazendo novas formas de relações sociais. Como consequência, o espaço e o tempo do brincar foram sendo modificados, e hoje observar crianças brincando e interagindo livremente em lugares públicos em locais como a cidade de Florianópolis, onde nosso curso de Pedagogia está sediado, se tornou algo cada vez mais difícil.

De acordo com o autor Edmir Perrotti, o brincar tornou-se um “brincar confinado” (1991, p.25), sendo o espaço de brincadeiras na rua substituído pelo brincar dentro de casa, da escola e de outras instituições, onde é mais provável que haja a supervisão do adulto. Perrotti chamou este processo de “confinamento cultural da infância”, despertando atenção para uma crise cultural vivenciada pelo Brasil. Segundo o que o autor observava já há 25 anos, as relações entre a infância e a criação cultural estão cada vez mais problemáticas, devido à modernização dos modelos de vida e à grande interferência da indústria e do comércio de produtos voltados às crianças.

Hoje, a presença do comercialismo na cultura para as crianças brasileiras é denunciada por muitas pessoas e projetos, como, por exemplo, o documentário “Criança, a alma do negócio” (2008), dirigido pela cineasta Estela Renner. No documentário, é possível perceber que a infância de nossas crianças está sendo prejudicada pelo exagero de anúncios publicitários e outras iniciativas de marketing dirigidas a elas, o que causa um impacto gigantesco na sua formação cultural.

Nesse cenário as oportunidades e os instrumentos tradicionais de criação cultural infantil vão sendo “abandonados”, e não são oferecidas às crianças outras condições para que possam assegurar sua participação na cultura. Assim, muitas tradições culturais vão sendo esquecidas e substituídas pelos modelos de modernização sociocultural desenvolvidos no país. Hoje, intensificando esse processo, as brincadeiras tradicionais da infância são muitas vezes substituídas pelas brincadeiras eletrônicas (em aparelhos como tablet, computador, celular, vídeo game, entre outros.) e outros produtos e brinquedos ligados à indústria e ao comércio globalizado.

As brincadeiras, brinquedos e jogos populares tradicionais da infância são considerados partes da cultura de uma região ou de um país, por representarem os costumes tradicionais de um povo e serem transmitidos de geração para geração através da oralidade. Assim, a criança, ao não conhecer as brincadeiras tradicionais da infância de seus

antepassados ou das culturas de sua região, deixa de se relacionar com alguns aspectos importantes da própria cultura. Diante disto, tendem a não ser oferecidos para a criança caminhos que garantam sua participação na vida cultural, ou seja, é pouco garantido à criança seu direito de participação como sujeito livre e atuante na produção da cultura.

Partindo dos pressupostos de que a escola tem a função de valorizar a cultura e de que as brincadeiras populares fazem parte desta cultura, podemos pensar na necessidade de uma revalorização da cultura lúdica através da brincadeira e do jogo. A importância de se valorizar e pesquisar as brincadeiras tradicionais da cultura brasileira já era apontada na primeira metade do século passado por autores como o folclorista Luís da Câmara Cascudo:

A reunião dos jogos e brinquedos infantis, - escreveu Luís da Câmara Cascudo, - num ensaio de confronto, seria uma tarefa maravilhosa de beleza e utilidade. Beleza de trabalho humano e sensível, uma viagem na alegria infantil, durante séculos. (VERÍSSIMO, 1985, p.165)

Também o pesquisador Mário de Andrade defendia a importância de que as crianças conhecessem as culturas tradicionais brasileiras. Isso fica claro na década de 1930, em um documento ligado à proposta de Parques Infantis inspirada na pesquisa do referido autor, em São Paulo, que diz ser fundamental:

(...) promover, com a colaboração do corpo docente das instituições escolares municipais, estaduais e particulares, um inquérito permanente de pesquisas “folclóricas”, e, mais geralmente etnológicas, entre a população escolar, recolhendo assim as tradições de costumes, superstições, adivinhas, parlendas, histórias, canções, brinquedos etc., sendo os resultados desses inquéritos devidamente selecionados, organizados e catalogados em seções distintas, e publicados na Revista do Departamento. (Ato nº 861, art. 45i) (FARIA, 1999, p.139)

Nesse sentido, eu mesma tive a oportunidade de presenciar em uma experiência de intervenção realizada no Colégio de Aplicação durante a disciplina Língua Portuguesa e Ensino, ministrada pela Professora Eliane Debus no semestre 2014.1, uma aula em que a

Professora da turma solicitava aos alunos que investigassem com os adultos com quem moravam brincadeiras, cantigas e parlendas, para que pudessem resgatar essas tradições.

Veremos ao longo do trabalho que esta necessidade é apontada por muitos outros estudiosos da relação entre criança e cultura.

O valor das brincadeiras tradicionais para a educação das crianças é destacado por exemplo por Tizuko Kishimoto:

Se a quebra da transmissão oral (produto do mundo computadorizado) é responsável pelo desconhecimento de brincadeiras dos tempos passados, caberia à escola colocar à disposição das crianças essa riqueza que representam os jogos tradicionais infantis? É esse o desafio enfrentado por muitos professores de educação infantil e que têm recebido críticas. O pomo da discórdia localiza-se na natureza livre dos jogos infantis. Transformá-los em jogos educativos, utilizá-los como recurso de educação é dirigi-los, é quebrar o caráter do jogo livre, afirmam seus opositores. (KISHIMOTO, 1992, p.197) (FARIA, 1999, p.219)

Também Monica Fantin ressalta a necessidade de valorização das brincadeiras tradicionais pela educação.

Sendo elemento da cultura, as brincadeiras fazem parte de nossas tradições e uma mediação educativa intencional pode ter o papel de buscar raízes e recuperar um passado que é nosso, para compreender e atuar no presente de forma mais participativa. Além de colocar a criança em confronto com os valores da sociedade antiga e atual, reviver certas brincadeiras tradicionais também significa pensar na utilização educativa deles. (FANTIN, 2006, p.11)

Porém, segundo a autora Tânia Vasconcellos (2008), os jogos da cultura popular sempre foram olhados com desconfiança pela escola, o que fez com que os mesmos fossem separados em “bons e maus”, e seus conteúdos culturais modificados e substituídos por outros de caráter pedagógico. Diante disto, ela pergunta: “Se os jogos tradicionais têm força para atravessar o tempo e o espaço, por que tão poucos conseguem atravessar os muros das escolas?” (Vasconcellos, 2008, p.49).

A brincadeira e o jogo são processos de relação da criança com o brincar, com outras crianças e com os adultos, logo um processo de cultura, sendo de grande importância para a formação das crianças e para a vitalidade da cultura de um país. Por isso, se faz necessária a valorização das brincadeiras populares pela escola, e especialmente pelo(a) professor(a). No entanto, é importante ressaltar que para trabalhar com essas brincadeiras na sala de aula, é indispensável que o(a) professor(a) tenha uma formação própria para tal, ou seja, uma formação lúdica. Mas onde e como encontrar referências para essa formação? Este trabalho procura contribuir nesse sentido, buscando auxiliar os estudantes de Pedagogia e os(as) professores(as) a encontrar referências para sua formação lúdica, especialmente em relação às brincadeiras tradicionais da região de Florianópolis.

Embora fosse nosso desejo fazer um mapeamento mais exaustivo de fontes e referências das brincadeiras, não foi possível realizar tal procedimento, dadas as limitações de um trabalho de conclusão de curso - TCC - e também, devido ao cronograma apertado do semestre. Entretanto, esperamos, mesmo assim, que esse material seja um “ponto de partida”, e sirva de estímulo para provocar a curiosidade e a vontade dos educadores de ir além do que foi pesquisado e fichado aqui, abrindo a possibilidade de novos aprendizados e conhecimentos para sua formação lúdica.

## 1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

No primeiro semestre do ano de 2015, realizei minha primeira experiência de docência no Ensino Fundamental, que ocorreu em uma escola estadual, por meio da disciplina “Educação e Infância VIII: Exercício da docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, ministrada pela Professora/Orientadora Maria Isabel Batista Serrão. A instituição fica localizada no bairro Agrônômica, no Município de Florianópolis.

Para exercer a prática docente, eu, em conjunto com minha companheira de dupla, escolhemos o 1º Ano do Ensino Fundamental, por algumas razões, dentre elas o fato de as crianças estarem em processo inicial de escolarização, de alfabetização, e conseqüentemente, por necessitarem de uma aproximação maior entre o brincar e o estudar.

Devendo ser a infância permeada pelo brincar, pelo imaginar, pelo fantasiar, como aprendemos em nossa formação em Pedagogia, foram disponibilizados para as crianças, em todas as aulas, tempos e espaços para que tais ações pudessem estar presentes. Assim, foi

perceptível que, ao apresentarmos propostas que permitissem a elas brincar, jogar, desenhar, cantar, imaginar, fantasiar, elas se mostravam mais motivadas a aprender. Um jogo, uma carta mandada por um personagem fictício, um desenho, uma música, faziam com que o momento em sala se tornasse prazeroso, pois a brincadeira está potencialmente presente no universo infantil em todos os momentos e é principalmente através desta atividade que a criança se relaciona com o mundo e com o que está a sua volta.

No entanto, nesse processo de aprender a ser professora, encontrei desafios em relação ao estudar e ao brincar, o que me levou a pensar em um horizonte de questões gerais, que aos poucos foram me conduzindo ao foco desta pesquisa: Como motivar a criança a aprender? Como permitir que ela brinque dentro do universo da escola? Quais espaços são disponibilizados para elas brincarem? Quais jogos e brincadeiras podem contribuir no processo de alfabetização? Eu me perguntava: como vou ensinar brincadeiras às crianças se eu mesma sinto fragilidades em minha formação neste sentido? Existe uma formação lúdica para o (a) professor (a)? Tentando ir atrás de respostas, encontrei pistas de fontes no Brasil que falam de um material rico, mas que acredito ser pouco conhecido pelos(as) professores(as).

A partir disso, resolvi realizar minha pesquisa tentando contribuir para essa questão: a formação lúdica do(a) professor(a). No entanto, sei que não vou dar conta da totalidade, mas quero incentivar e oferecer um caminho que pode auxiliar os(as) estudantes de Pedagogia, os(as) professores(as) e pedagogos(as). Nesse sentido, considerando como pressuposto a grande riqueza da cultura lúdica brasileira, optei por definir como foco as referências sobre brincadeiras tradicionais na região da Grande Florianópolis.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Existem diversos materiais de pesquisas em livros, revistas, artigos, filmes, vídeos, para que os(as) professores(as)/pedagogos(as) possam pesquisar, conhecer e resgatar as brincadeiras tradicionais da infância na região da Grande Florianópolis. Tais materiais, porém, muitas vezes encontram-se dispersos. Além disso, muitos desses materiais não são acadêmicos, e/ou não são conhecidos pelos professores e pedagogos. Nem sempre se tem clareza sobre os critérios de seleção e representatividade cultural e pedagógica desses materiais. Assim, este trabalho se justifica como forma de tentar encontrar e disponibilizar de forma mais acessível aos estudantes de Pedagogia

materiais que possam auxiliar a sua formação lúdica enquanto professores(as). Entretanto, como já disse, realizar um projeto como esse de forma completa estaria muito além das possibilidades de um trabalho de conclusão de curso, mas espero que esta pesquisa possa contribuir no sentido de provocar a curiosidade dos leitores a ir à busca de materiais além dos fichados aqui.

### 1.3 OBJETIVO GERAL

Realizar um levantamento/ mapeamento de referências sobre as brincadeiras populares no contexto da cultura tradicional da infância no Brasil, com foco especificamente na região da Grande Florianópolis, voltado para contribuir na formação lúdica dos educadores.

### 1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar as principais ideias que fundamentam a noção de cultura popular da infância, associando-as ao contexto histórico-cultural da Grande Florianópolis.
- Identificar e descrever sinteticamente alguns dos principais materiais de referência (livros, CDs, sites, etc.) para a aprendizagem de brincadeiras populares brasileiras encontradas na região da Grande Florianópolis.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 CULTURA POPULAR BRASILEIRA E BRINCADEIRA

Um primeiro conceito importante para este trabalho é o de cultura, e mesmo sabendo que ele é muito amplo, trago aqui algumas referências que me ajudam a pensar sobre o que é cultura, e especialmente sobre cultura popular tradicional.

Para o autor Carlos Rodrigues Brandão (2007), o conceito de cultura é algo muito peculiar para ser definido. Segundo ele, até mesmo um estudioso da cultura ou um antropólogo encontrariam dificuldades para responder à questão "o que é cultura?". Para o autor, a "cultura é tudo aquilo que os seres humanos acrescentam à natureza de que nós somos parte e de que partilhamos" (p.6), mas não apenas isso, pois, "antes de ser 'aquilo que os homens fazem' ao socializarem a natureza, a cultura é, está, transita e se transforma naquilo que os seres humanos fazem com eles próprios" (p.7).

Ainda para Brandão (2009), a cultura não estaria em produtos materializados, e sim, em uma composição:

[...] de sensações, saberes, sentidos, significados, sensibilidades e sociabilidades com que as pessoas e grupos de pessoas atribuem socialmente palavras e ideias, visões e versões partilhadas ao que vivem, criam e fazem ao compartilharem universos simbólicos que elas criam e de que vivem. (BRANDÃO, 2009, p.717)

Assim, cultura seria tudo aquilo que nós, seres humanos, apropriamos do mundo natural e transformamos em um mundo humano. Para Brandão (2009), "a cultura é todo o mundo que transformamos da natureza, em nós e para nós" (p.718).

O ser humano ao longo de sua existência se apropria de inúmeros saberes, sentimentos e significados. E cada pessoa possui uma origem e faz interações de aprender-ensinar-aprender, que diferem umas das outras, devido às interações realizadas diante do mundo e dos sujeitos, que conseqüentemente carregam outros saberes, sentimentos, significados e etc. Diante disso, não produzimos apenas um modo de viver perante a sociedade, e sim inúmeros modos de ser e viver.

De acordo com Brandão (2007), as inúmeras culturas do passado e do presente diferem umas das outras, mas não são desiguais, nem inferiores, nem superiores: "São qualidades diferenciadas de uma

mesma experiência humana.” (BRANDÃO, 2007, p.14). Brandão também explica que a cultura popular caracteriza-se pelas produções culturais desenvolvidas por um determinado grupo de pessoas. Assim, é própria e original, pois não imita outras formas culturais eruditas. A cultura popular é dinâmica, uma vez que preserva a tradição, mas também se renova, considerando os novos interesses e experiências dos sujeitos que a compõem. Por fim, as culturas populares são criadas e representam os conhecimentos de um povo.

Na cultura popular brasileira, são perceptíveis as variações no modo de ser e viver, no modo de pensar e criar, nas músicas, danças, gastronomia, festas típicas, contos, religiões, etc. A cultura popular brasileira se caracteriza, de uma maneira muito particular, por uma rica mistura e herança de diferentes povos. Inicialmente, podemos nos referir às muitas e diferentes culturas indígenas - as dos primeiros povos habitantes da região que hoje é o Brasil - a dos portugueses, que ao colonizar nosso país trouxeram sua herança cultural, à dos diferentes povos africanos, alemães, franceses, italianos, espanhóis e muitos outros povos que se fixaram em nossa terra. A miscigenação, a interação, as trocas e conflitos entre diferentes povos etnias, suas diferentes linguagens, formas de expressão, deram origem ao que chamamos comumente de cultura popular do Brasil (PEER, 2013).

Ao nos referirmos à cultura do Brasil, nos referimos também às brincadeiras populares da infância do país, que por sua vez possuem origem em tradições culturais herdadas dos diferentes povos que aqui se estabeleceram, e que também receberam influências de outras culturas.

Diante desses ricos elementos presentes em nossa cultura, a partir do cruzamento e da mistura de raças (brancos, ameríndios e africanos), é difícil precisar a contribuição de cada elemento nas brincadeiras tradicionais infantis. Assim, **os jogos tradicionais também se misturaram formando um rico patrimônio lúdico brasileiro que recebe influências multiformes.** (FANTIN, 2000, p.72)

Para Sônia Kramer (2006), a brincadeira é “entendida como experiência da cultura” (p.15). Segundo a autora, “a infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam, isso é o que as caracteriza” (p.15). Diante disso, podemos perceber a importância da preservação das brincadeiras tradicionais da infância. Pois, se as crianças não

conhecem o que seus antepassados brincaram e criaram em suas infâncias, conseqüentemente não estão produzindo e participando de dimensões importantes da sua própria cultura. Esse processo de recriação foi assim descrito por Kornei Chukovski:

Apesar de cada nova geração de pais e mães cantar e recitar para as crianças tanto o bom quanto o inferior, só o que melhor atende às necessidades e gostos das crianças permanecem em suas memórias. E quando chegar à idade avançada todo aquele que ouviu canções folclóricas passa para seus netos, por sua vez, apenas as melhores delas, as mais vividas e vitais. (CHUKOVSKI, *apud* GIRARDELLO, 2011, p.81)

De acordo com Kramer (2006), “as crianças produzem cultura e são produzidas na cultura em que se inserem (em seu espaço) e que lhes é contemporânea (de seu tempo)” (p.16).

Assim, as brincadeiras tradicionais são consideradas parte da cultura, pois, segundo Tuzuko Kishimoto, (2002), “guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico” (p.24). Esse é o motivo pelo qual estas brincadeiras devem ser conhecidas e valorizadas pelas novas gerações, no intuito de tecer um diálogo entre as pessoas e as culturas. Kishimoto explica que essa cultura não oficial desenvolvida no jogo tradicional infantil, principalmente pela oralidade, não fica cristalizada:

Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. (...) Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”. (...) Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 2002, p.24-25)

Assim, muitas das brincadeiras tradicionais que hoje conhecemos foram transmitidas de geração para geração e sofrem variações conforme as regiões do Brasil. Segundo Kishimoto (2007), as crianças não brincam da mesma maneira que seus antepassados, pois modificam as brincadeiras conforme seus interesses, incluindo suas experiências e o

que lhes causa prazer, e dessa maneira transformam as regras para atender novos objetivos.

De acordo com Perrotti (1991), como já vimos, até algumas décadas atrás, o Brasil oferecia mais às crianças a oportunidade de vivenciar livremente a infância nas ruas – a “cultura das ruas” - com um único objetivo: brincar. Segundo o autor, a “cultura das ruas”, apresentava um caráter “libertador” em relação às regras das famílias e ao conservadorismo da Escola. Desta forma, ao brincar nas ruas, as crianças recriavam as brincadeiras e a cultura que os adultos lhes ensinavam, conforme os interesses do grupo.

Mas, a partir dos anos 1960, com a modernização e a urbanização, houve uma mudança significativa na sociedade brasileira, o que fez com que o modelo tradicional da infância na vida sociocultural fosse posto em crise. Iniciava-se um movimento para retirar as crianças dos espaços públicos e colocá-las em creches e escolas, originando um novo modelo de cultura. Quando a rua não é mais um espaço onde a convivência lúdica possa se fazer presente, tal função passa a ser atribuída aos espaços domésticos e instituições especializadas, emergindo, como já dissemos, o que Perrotti (1991) chama de “confinamento cultural da infância” (p.25).

Ao reduzir-se o tempo e o espaço do brincar, não só as crianças, mas toda a humanidade perde. De acordo com a pesquisadora e educadora Lydia Hortélio (2010), é importante “fazer os meninos conviverem com outros meninos, levar as crianças para a natureza, pois um projeto extraordinário da própria evolução está contido em nós mesmos” (p.26). Ainda segundo a autora, é preciso “reconquistar o espaço de direito da criança, que são a natureza e o convívio, para que na cultura da criança restabeleça-se um equilíbrio para o ser humano” (p.26).

Segundo Fantin (2000), é de suma importância que a escola esteja envolvida com o processo do resgate das brincadeiras tradicionais da infância, pois, assim, as crianças estarão ampliando seu repertório lúdico. Se a escola não se compromete com essa questão, nossas crianças acabam permanecendo, de acordo com Fantin (2000), em uma “repetição obsessiva” (p.217) no modo de brincar. Kishimoto apresenta, entre as razões para que os jogos tradicionais infantis estejam presentes na escola, as seguintes:

Os jogos tradicionais são apropriados para preservar a identidade cultural da criança de um determinado país ou imigrante, e (...), ao

possibilitar um grande volume de contatos físicos e sociais, [esses jogos] compensam a deficiência das crianças residentes em centros urbanos, que oferecem poucas alternativas para tais contatos. (IVIC; MARJANOVIC, *apud* KISHIMOTO, 2002, p.27).

Portanto, se faz necessária a intervenção do(a) professor(a) nesse processo, oferecendo novos elementos que possibilitem às crianças conhecer novas brincadeiras, sendo que estas muitas vezes podem ser brincadeiras antigas, mas que para algumas crianças são novas, para outras renovadas.

Ao brincar, a criança não está somente em contato com a cultura existente. Ela está, antes de qualquer coisa, aprendendo a controlar um universo simbólico particular. Ou seja, ao brincar, a criança entra em processo de relações, com a brincadeira, com o brinquedo, com o adulto e com as outras crianças. Para Fantin (2000), a brincadeira "é um fato social, um espaço privilegiado de interação onde se desenvolve o sujeito criança enquanto ser histórico produto e produtor de história e de cultura, e que, portanto, o jogo supõe um contexto social e cultural" (FANTIN, 2000, p.78).

O brincar é, portanto, ação cultural. Segundo Ângela Meyer Borba (2006), a criança representa o mundo através da brincadeira, mas também o reinterpreta, pois, brincando ela está inventando e, conseqüentemente produzindo novos significados, saberes e práticas, e assim está produzindo cultura. Para a autora, o "brincar constitui um saber e um conjunto de práticas partilhadas pelas crianças", o que faz com que a brincadeira promova "a formação como sujeitos culturais e a constituição de culturas em espaços e tempos nos quais convivem cotidianamente." (p.39).

E, de acordo com Manuel Sarmiento (2004), "a natureza interativa do brincar das crianças constitui-se como um dos primeiros elementos fundacionais das culturas da infância" (p.16), tema que examinaremos a seguir.

## 2.2 CULTURA POPULAR DA INFÂNCIA

É algo que liberta! Você entrega tudo! Você está de mão vazia, não ficou nada por dar e aí finalmente você se liberta. Você não tem nada! Isso de ver menino brincando, se assiste que é isso. É a entrega total e acabou ali, não tem nada

na mão. E a vida é feita pra isso. Não é pra outra coisa. Não tem nenhuma outra finalidade, a não ser buscar a felicidade. Buscar isso, viver isso que a gente falou aqui agora, a liberdade, a alegria. Onde é que a gente vê a alegria verdadeira a não ser entre os meninos? Não está dependendo de nada, acontece, como a graça divina. E eu acho que é por aí. ( HORTÉLIO, filme *Mitã*, 2013)

Não é por acaso que abro esta seção com as palavras de Lydia Hortélio: ela é uma das referências que mais têm inspirado um grande número de projetos em todo o Brasil, que levantam a bandeira da defesa da cultura popular da infância. A noção de cultura popular da infância está presente, por exemplo, nos trabalhos do projeto *Território do Brincar* (MEIRELLES; REEKS 2013) e do documentário *Tarja Branca* (RHODEN, 2014), ambos com crescente penetração entre educadores em todo o país. Ela está presente também em documentos voltados à definição de políticas culturais, como a *Carta Cultura Infância*, assinada em Brasília por artistas, educadores e produtores culturais em evento promovido pelo Ministério da Cultura em 2014):

[...] a Cultura Infância compreende o *brincar* como a principal linguagem e manifestação da infância, assim como também contempla as linguagens e manifestações artísticas e culturais que têm a criança e o adolescente como produtores, gestores e público de produções e processos sejam eles contemporâneos, tradicionais, eruditos, populares, étnicos, entre outros. (CARTA CULTURA INFÂNCIA, 2014, p.1)

Para situar melhor a cultura popular da infância, se faz necessário citar três tipos de cultura, em relação à infância:

- 1.Cultura produzida para crianças por adultos, como literatura infantil, drama música, TV, vídeo, jogos de computadores, brinquedos, doces e propagandas em duas modalidades: as produções culturais, de melhor qualidade, e a indústria cultural para criança; 2. Cultura com crianças, na qual adultos e criança, juntos, fazem uso de vários recursos e tecnologias culturais; 3.Cultura infantil, a cultura lúdica, que a criança produz com seus pares, como jogos, contos, músicas, rimas, sons

ritmados e sons. (MOURITZEN *apud* KISHIMOTO 1998)

Assim, o que vários autores consideram "a cultura popular da infância" estaria ligado à cultura do terceiro tipo mencionado acima, a "cultura lúdica" produzida pelas próprias crianças. A cultura lúdica, para Gilles Brougère (1998) é um conjunto de regras e significações próprias do ato de brincar e jogar, o que favorece a maneira como as crianças realizam essas ações. Para o autor, ter uma cultura lúdica é ter referências para saber compreender o que são brincadeiras e jogos. Pois, quando o sujeito não dispõe das referências da cultura lúdica, corre o risco de não saber brincar.

Para Brougère (1998), o conjunto de regras e significações próprias do ato de brincar e jogar de uma sociedade compreende a cultura lúdica deste lugar, e as regras aprendidas pelos sujeitos compreendem sua própria cultura lúdica. A cultura lúdica não é estática, pois os sujeitos que a compõem possuem suas especificidades e particularidades, o que faz com que os mesmos reelaborem o conjunto de regras de acordo com seus interesses. Desta forma, a cultura lúdica evolui, pois está em constante movimento.

Para entender a cultura popular da infância, é necessário perceber o modo de vida de cada povo em seu tempo e espaço, e, sobretudo compreender como são os valores, costumes, brincadeiras e a infância do grupo referido.

A noção de "cultura popular da infância" pode ser aproximada também do conceito de "culturas infantis", segundo o qual as crianças constituem suas identidades culturais e significações autônomas, pois, conforme Sarmiento (2004), "reelaboram os sistemas simbólicos relativamente padronizados, ainda que dinâmicos e heterogêneos, isto é, em culturas" (p.12), de acordo com seus interesses e com características específicas do universo infantil.

O mundo da criança é muito heterogêneo, ela está em contato com várias realidades diferentes, das quais vai aprendendo valores e estratégias que contribuem para a formação da sua identidade pessoal e social. para isso contribuem a sua família, as relações escolares, as relações de pares, as relações comunitárias e as atividades sociais que desempenham, seja na escola ou na participação de tarefas familiares. (SARMENTO, 2004, p.14)

Para Sarmiento (2004), as crianças também são produtoras de suas linguagens, manifestações, conhecimentos, saberes, etc., conforme as relações com seus pares e com os adultos. Mesmo inseridas na cultura da sociedade em que vivem, as crianças reelaboram, criam e produzem cultura - o que ele chama de "culturas infantis". Segundo o autor, “há uma universalidade das culturas infantis que ultrapassa consideravelmente os limites da inserção cultural local da criança” (p.12). Ou seja, as crianças constroem interações que interferem na maneira como cada criança integra a sociedade, independente da classe social, da etnia, e da cultura. Tais interações tornam-se universais, pois criança brinca, criança fala, criança interage e faz tantas outras “coisas de criança”, em qualquer lugar.

Sarmiento (2004) acredita ser necessário “reconhecer os traços distintivos das culturas da infância” (p.13). Segundo ele, a cultura infantil pode ser descrita nas seguintes dimensões: semântica, sintaxe e morfologia. A semântica seria “a construção de significados autônomos e, a elaboração de processos de referenciação e significação própria” (p.13). A sintaxe, “a articulação dos elementos constitutivos de representação, que não se subordinam aos princípios da lógica formal, mas sustentam a possibilidade da contradição do princípio da identidade” (p.13). Já a dimensão da morfologia se refere à “especificidade das formas que assumem os elementos constitutivos das culturas da infância” (p.13), ou seja, os brinquedos, as palavras, os gestos e tantos outros elementos próprios da maneira de ser criança.

Conforme Sarmiento (2004) existem quatro eixos norteadores das culturas da infância, são eles:

- *A interatividade*; as crianças são interativas, estão em contato com pessoas e realidades diferentes, o que faz com que aprendam com outras crianças e adultos. Dessa forma cria-se a “cultura de pares” (p.14). Assim, para o autor, a “cultura de pares”, “permite às crianças se apropriar, reproduzir e reinventar o mundo que as rodeia” (p.14). Portanto, a interatividade se refere às relações, elaborações, reelaborações e construção de significados que as crianças produzem nas brincadeiras, a partir de histórias, regras, valores, etc., aprendidos.
- *A ludicidade*; é um aspecto fundamental na cultura infantil. A brincadeira faz parte do homem e é uma das atividades sociais mais relevantes para as crianças.

- *A fantasia do real*; para a cultura infantil, a imaginação é essencial, devido ao fato de contribuir para o processo de aquisição do conhecimento. Logo, o “pensamento fantasia” (SARMENTO, 2004, p.17), está relacionado às situações, pessoas, objetos ou acontecimentos assimilados pela criança, pois, “estes não são nunca apenas o que valem e para que servem, mas outra coisa ainda” (SARMENTO, 2004, p.17).
- *A reiteração*; a criança possui um tempo distinto do tempo do adulto, pois não segue uma linearidade, tudo pode ser reiniciado e repetido, conforme sua vontade. Assim, a criança tem a possibilidade de criar e recriar as mesmas situações rotinas, brincadeiras e jogos, de maneira contínua, “permitindo que seja toda a infância que se reinventa e recria, começando tudo de novo” (SARMENTO, 2004, p.18).

A brincadeira, nesse referencial, é compreendida como criação cultural. Assim, o lúdico permite criar e estabelecer uma relação favorável com a cultura.

Retomando a ideia de cultura popular da infância, observamos que ela também passa por evoluções, conforme os interesses e as estruturas da sociedade e do tempo em que cada grupo está inserido. Portanto, adquire características particulares da cultura geral e da cultura lúdica em que estão introduzidas, mas também as modifica, ao incorporar novos elementos. Para entender a cultura popular da infância, assim, é necessário perceber o modo de vida de cada povo em seu tempo e espaço, e sobretudo compreender como são os valores, costumes, brincadeiras e a infância do grupo referido.

Para Hortélio, a cultura popular da infância brasileira é muito mais do que aquilo que a maioria de nós conhece. Existem muitas brincadeiras, jogos e cantigas pouco conhecidos, e cada região possui sua própria cultura. “Não foi feito ainda no Brasil, um levantamento da música tradicional da infância. É muito mais do que *Atirei o pau no gato, Terezinha de Jesus*, muito mais que essas canções que encontramos em todas as lojas.” (Lydia Hortélio, Ecum, 2004).

As descobertas e aprendizados que fazem os meninos do Mundo entre eles mesmos, desde sempre, constituem o que podemos chamar de a Cultura da Infância, ou seja, o acervo das experiências em plenitude e liberdade do Ser Humano ainda novo. Todo o universo que compõe

o imaginário da criança reúne desde os aspectos históricos e sociais até as tecnologias de educação e comunicação mais atuais, e passam necessariamente pelas brincadeiras em suas diferentes formas e pela arte criada por elas e para elas. (HORTÉLIO, site Memórias do Futuro, 2012)

De acordo com Hortélio (2010), os brinquedos e brincadeiras podem revelar as origens de um povo. Em suas pesquisas, ela diz ter encontrado, em zonas rurais do país, muitas brincadeiras com origens indígenas e cantigas populares oriundas dos portugueses, ibéricos, africanos, entre outros povos que fazem parte da formação do nosso Brasil. Isso acontece, pois pais e avós cantam para as crianças. Desta forma, a cultura popular da infância vai sendo transmitida de geração para geração.

É necessário retomar as brincadeiras tradicionais da infância, pois sem elas o Brasil deixa de ser país, deixa de vivenciar a sua própria cultura. Segundo Hortélio (2004), a cultura infantil é fundamental no mundo inteiro, na cultura de cada povo, e nós, brasileiros, precisamos valorizar a nossa cultura, uma vez que a valorização da cultura infantil é primordial para o desenvolvimento das novas gerações, e imprescindível para a vitalidade das identidades culturais.

Por fim, procuramos enfatizar a importância de uma formação lúdica para os(as) professores(as), sobretudo no curso de Pedagogia, com o propósito de enriquecer a cultura lúdica dos(as) futuros(as) pedagogos(as), para que, assim, a riqueza das brincadeiras tradicionais esteja mais presente na escola e principalmente na vida das crianças.

## 2.5 SOBRE A FORMAÇÃO SOCIAL E CULTURAL NA REGIÃO DA GRANDE FLORIANÓPOLIS

A formação social e cultural da região da Grande Florianópolis ao longo da história possuiu aspectos históricos bem específicos, que a tornam única, por isso faço aqui uma breve síntese, a partir dos autores Lucas Boiteux (1957), Elaine Borges e Bebel O. Schaefer (1995), para contextualizar as brincadeiras tradicionais que aqui foram se desenvolvendo. Os primeiros habitantes da Ilha de Florianópolis foram o “povo do sambaqui”, que eram caçadores e coletores. Sua principal fonte de alimentação eram os moluscos, o que fazia com que os restos ficassem acumulados, formando os sambaquis. Os sambaquis, assim,

são importantes fontes de informações sobre as populações pré-índígenas.

Posteriormente, vieram os Índios da nação Tupi-Guarani, chamados de carijós pelos portugueses. Há registros de aproximadamente 4.000 (quatro mil) anos em sites arqueológicos da presença indígena no litoral catarinense, sendo a atual Ilha de Santa Catarina chamada por eles de *Meiembipe* ou "montanha ao longo do canal".

Por volta de 1514, os portugueses chegaram à região e lhe deram o nome de *Ilha dos Patos*. Os espanhóis, percebendo o desinteresse de Portugal por esta terra, resolveram investir também na conquista do Atlântico Sul, e em 1526 deram a esta região o nome de Ilha de Santa Catarina.

A fundação da cidade ocorreu apenas por volta de 1673, com a chegada de Francisco Dias Velho e com a construção da capela Nossa Senhora do Desterro (onde hoje está localizada a atual catedral da cidade de Florianópolis) em 1678. Desta forma, começou a surgir um povoamento e uma vila se formou, adquirindo aspectos coloniais.

Em 1714, para garantir o domínio sobre este lugar, os portugueses elevaram a então chamada localidade de Nossa Senhora do Desterro à condição de freguesia e em 1726 a vila. Mas a população começou a aumentar a partir de 1747 e 1756, com a chegada de aproximadamente 6.000 colonizadores do Arquipélago dos Açores e da Ilha da Madeira. Juntamente com esses colonizadores, vieram os africanos, que também participaram da formação do povo catarinense e contribuíram para a formação econômica da região. Alguns registros históricos apontam que, no século XIX, alguns municípios da região tinham uma população de escravos de origem africana superior a 20%.

No século XIX, chegam à Ilha de Santa Catarina novos imigrantes europeus (alemães, italianos e eslavos) e asiáticos, vindos a convite do Imperador, e ganhando terras para a agricultura. No início do século XX, o estado teve uma grande evolução econômica com a participação desses imigrantes. Neste mesmo século, Florianópolis passou por grandes mudanças, devido à construção civil - uma das principais influências econômicas. A implantação de luz elétrica e água, juntamente com a construção da Ponte Governador Hercílio Luz, foram os grandes marcos para a cidade neste período. A partir das últimas décadas do século XX, a região viveu uma grande explosão demográfica, com urbanização intensa, que prossegue ainda hoje.

Mesmo com todas essas mudanças, muitos vestígios dos povos que povoaram a Ilha de Santa Catarina nos séculos passados sobrevivem

até os dias atuais. Exemplo disso é a presença de vocábulos portugueses do século XVI, a existência da renda-de-bilro (já desaparecida na Europa), as histórias de bruxas e lobisomens que ainda estão presentes em muitas localidades do município de Florianópolis, a forte religiosidade, as manifestações de arte popular e o “jeito de falar manezinho”, que se caracteriza pelo modo de falar rápido.

Dos africanos e afro-descendentes há também muitas influências culturais, como por exemplo, na linguagem, na arte, nos costumes e na religião. A presença indígena também é visível na linguagem, na alimentação, na pesca, no conhecimento das plantas e em muitos outros aspectos da cultura.

De acordo com relatos de antigos moradores da Lagoa, na Ilha de Santa Catarina, as crianças iniciavam o trabalho na roça, por volta dos 12 anos, na pesca entre 6 e 10 anos e as meninas eram inseridas na renda com mais ou menos 6 anos de idade. Embora tais relatos fossem de que desde muito cedo as crianças já estavam inseridas em ambientes de trabalhos, existe também informações da existência de “brincadeiras, de pão, de corrida, e com brinquedos improvisados a partir de frutas e outros materiais silvestres” (GIRARDELLO, 1998, p.119)

Portanto, essas variadas influências geraram, na Ilha de Santa Catarina, uma ampla cultura popular diversificada, que se diferencia de muitos outros lugares do Brasil, tornando nossa cultura única. Essa é mais uma razão pela qual consideramos importante a valorização das brincadeiras tradicionais que fazem parte dessa cultura.

### 3. DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

Este trabalho se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, devido à natureza das fontes utilizadas para a abordagem do seu referido objeto. Conforme o autor Antônio Joaquim Severino (2007), “a *pesquisa bibliográfica* é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc” (p.122). Portanto, o pesquisador usa dados teóricos já utilizados e registrados por outros autores.

As pesquisas deste trabalho de conclusão de curso foram desenvolvidas a partir de pesquisas bibliográficas, em artigos e livros, e também de consulta a vídeos, documentários, filmes, websites e outros materiais sobre as brincadeiras tradicionais encontradas na região da Grande Florianópolis.

A partir dos temas "brincadeira" e "Florianópolis" foram feitas pesquisas nos acervos físicos da Biblioteca Pública Estadual de Santa Catarina, da Biblioteca Universitária da UFSC e da Biblioteca Comunitária Barca dos Livros. Para pesquisar estes materiais, utilizou-se também o sistema de busca *Google Acadêmico*, com base nas palavras-chave “brincadeiras tradicionais”, “Florianópolis” e “Ilha de Santa Catarina”.

Em relação a trabalhos acadêmicos desenvolvidos na UFSC, foi também realizada uma busca no site da BU/UFSC (sistema Pergamum), usando ao mesmo tempo as palavras-chave “brincadeira” e “Florianópolis”. Foram obtidos 281 resultados. Eram trabalhos acadêmicos em diferentes campos, desde temas ligados a saúde, a questões jurídicas e educação. Diretamente ligada a este tema, e incluindo exemplos de brincadeiras, foi encontrada apenas uma tese, o trabalho de Francisco Emílio de Medeiros (2011), intitulado como “As dimensões lúdicas da experiência de infância: entre os registros de brinquedos e brincadeiras da obra de Franklin Cascaes e a memória de infância dos velhos moradores da Ilha de Santa Catarina e de velhos acores de “Além-Mar”. Tivemos acesso também a materiais do acervo do NICA - Núcleo Infância, Comunicação e Arte, sediado no Centro de Ciências da Educação/UFSC.

Cada um dos materiais considerados relevantes para a pesquisa foi lido, ouvido ou assistido, de acordo com sua especificidade. Depois, cada um foi descrito, destacando suas principais contribuições para o conhecimento das brincadeiras e para a formação lúdica dos(as) professores(as).

Este trabalho tinha a previsão inicial de incluir relatos e descrições de todas as brincadeiras encontradas, classificando-as por categorias. Chegamos a iniciar estes registros, apoiados nas fontes localizadas. Porém, diante do calendário apertado, avaliamos que não haveria condições para a conclusão adequada destes fichamentos e classificações. Assim, optamos por privilegiar o mapeamento das fontes onde os educadores podem buscar os registros das brincadeiras para sua formação.

## 4. MAPEAMENTO DE REFERÊNCIAS SOBRE AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA REGIÃO DE FLORIANÓPOLIS.

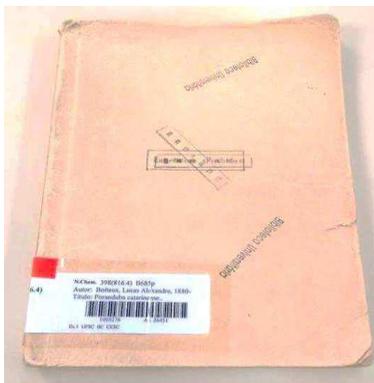
### 4.1 REFERÊNCIAS FÍSICAS:

A seguir, apresentamos as referências físicas encontradas sobre o tema - livros, capítulos, artigos, CDs e DVDs.

#### 4.1.1 Livros, Capítulos e Artigos

**Título:** *Poranduba Catarinense* (Livro)  
**Autor (a):** Lucas Alexandre Boiteux  
**Editora:** Comissão Catarinense de Folclore  
**Cidade:** Florianópolis  
**Número de páginas:** 196  
**Ano:** 1957

Ilustração 1: *Poranduba Catarinense*



Fonte: Aline Folster

O livro *Poranduba Catarinense*, do autor catarinense Lucas Alexandre Boiteux, foi publicado primeiramente em periódicos do estado de Santa Catarina, e em 1944 na Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro. *Poranduba Catarinense* tornou-se livro somente mais tarde, quando estudiosos incentivaram uma edição popular, que pudesse ser acessível a todos.

O livro possui uma linguagem característica de sua época e apresenta poesias, lendas, parlendas, vocabulários, cantigas, histórias em

versos, rimas, orações, danças, folganças, parlendas infantis, brinquedos e jogos infantis, adivinhas, etc. presentes na cultura catarinense da primeira metade do século passado, sendo muitas conhecidas nos dias atuais.

Boiteux (1957) acreditava ser um dos primeiros autores a tratar sobre este assunto, pois, segundo ele, eram poucos os estudiosos que abordavam o tema folclore, como por exemplo, Sílvio Romero e Melo Moraes, porém ainda não havia referências do folclore catarinense e da região da Ilha de Santa Catarina.

De acordo com o autor:

Esta falha em trabalhos tão valiosos é deveras lamentável, e advém (disso estamos certos) não da má vontade ou do esquecimento para com a nossa terra natal por parte de tão ilustres literatos, mas, pura e simplesmente, pela carência de informações precisas e exatas, resultante de nenhuma tentativa haver sido feita neste particular em nosso Estado (BOITEUX, 1957, p.11).

Assim, podemos observar a preocupação de Boiteux (1957) em manter viva a cultura da Ilha. Ele diz que o trabalho “é um simples e discreto esboço, que tem por fito chamar a atenção para o assunto e talvez mesmo animar tentativas futuras, mais proveitosas por certo” (p.12).

O autor conta o motivo da preferência pelo nome *Poranduba Catarinense* e não *Folclore Catarinense*; segundo ele, a escolha ocorreu devido ao Estado ser povoado por índios da tribo Tupi-Guarani antes da chegada dos imigrantes europeus. A palavra "poranduba", em guarani, significa *folclore*.

Também encontramos no livro um breve histórico sobre o povoamento do estado catarinense, por portugueses, espanhóis, africanos, alemães e italianos.

*Poranduba Catarinense* é um importante livro da cultura da Ilha de Santa Catarina e indispensável para a formação lúdica dos(as) professores(as), pois aborda elementos da cultura de nossa região que devem ser conhecidos para, assim, continuarem sendo transmitidos e recriados de geração para geração. Além disso, a obra aproxima o leitor dos principais aspectos históricos do Estado de Santa Catarina, tal como eram entendidos pelo autor na época de seu lançamento.

**Título:** *Roteiro das Manifestações Culturais do Município de Florianópolis* (Livro)

**Autores:** Equipe Técnica da Coordenadoria de Patrimônio Cultural da Fundação Franklin Cascaes, sob a superintendência de Salim Miguel

**Ilustrações:** Maurilo Roberge

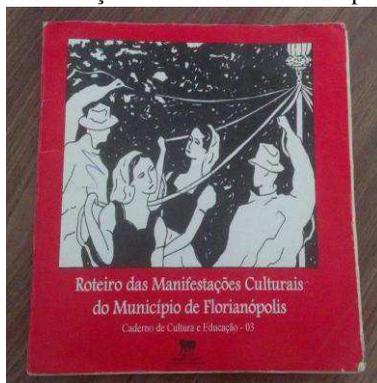
**Editora:** Fundação Franklin Cascaes

**Cidade:** Florianópolis.

**Número de páginas:** 50

**Ano:** 1995

Ilustração 2: Roteiro das Manifestações Culturais do Município de Florianópolis



Fonte: Aline Folster

O livro *Roteiro das Manifestações Culturais do Município de Florianópolis*, elaborado pela fundação cultural da prefeitura municipal, procura apresentar as manifestações culturais tradicionais de maior destaque do município de Florianópolis e tem por objetivo auxiliar a preservação e propagação da nossa memória cultural.

Este livro possui quatro subdivisões. Na primeira delas, as danças e folguedos populares são apontados como as expressões mais evidentes na cultura popular. Desta forma, encontramos no livro as cantigas e as histórias do Boi-de-Mamão (folgado de apresentação alegre e graciosa), do Pau-de-Fita (dança em roda), do Cacumbi (uma manifestação cultural afro-brasileira) e da Ratoeira (roda de versos).

A segunda parte versa sobre a religiosidade na Ilha de Santa Catarina e nesse sentido não está diretamente ligada às brincadeiras. Informa que, em Florianópolis, encontramos os cultos da Igreja Católica, incluindo as manifestações ritualísticas e festivas baseadas

nessa religião: O Culto do Espírito Santo, O Terno de Reis, O Culto do Senhor dos Passos, Os Ritos Pascoais, As Benzeduras e as Orações. Segundo o livro, encontramos também as "Crendices e as superstições", e a "Mitologia Ilhoa" em práticas de magia e formas mitológicas.

Na terceira parte, é discorrido sobre a literatura popular em suas formas orais e escritas. Na parte de literatura popular escrita, encontramos as "Quadrinhas" e o "Pão-por-Deus". Já na literatura oral, há provérbios, expressões típicas, adivinhas, orações, lendas e cantigas, muitas vezes com aspectos lúdicos, como por exemplo "A formiga quando quer se perder cria asas" "Há sempre um chinelo velho para um pé torto", "Árvore ruim não dá boa sombra" (PMF, 1995, p. 36) , entre outros. E também:

Expressões típicas: (...) Andar com "o diabo a roncar nas tripas" (expressa demasiada desconfiança) (...), "Fazer das tripas coração" (significa mostrar boa vontade, esforçar-se para superar obstáculos- com o mesmo sentido é usada a expressão "remar contra a maré), (...) "Safar a onça" (significa escapar de um perigo). (PMF, 1995, p.36-37)

No livro também há uma lista de indicações bibliográficas que permitem aos que se interessarem pelo assunto um estudo mais detalhado e aprofundado.

**Título:** *Boi-de-Mamão - Grupo Folclórico Infanto-Juvenil do Porto da Lagoa* (Livro e CD)

**Autor (a):** Graça Carneiro

**Ilustrações:** Andréa Hackradt Silva

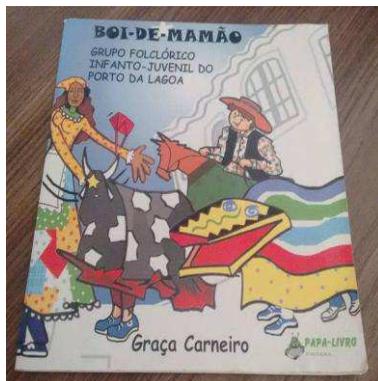
**Editora:** Papa-livro

**Cidade:** Florianópolis.

**Número de páginas:** 15

**Ano:** 2001

Ilustração 3: Boi-de-Mamão - Grupo Folclórico Infanto-Juvenil do Porto da Lagoa



Fonte: Aline Folster

A autora Graça Carneiro, em seu livro intitulado *Boi-de-Mamão-Grupo Folclórico Infanto-Juvenil do Porto da Lagoa*, narra a história do surgimento de um grupo de Boi-de-Mamão neste bairro de Florianópolis, no ano de 1993, a partir de um projeto de sua própria autoria.

Graça Carneiro, de acordo com a apresentação da obra, nasceu no Rio de Janeiro, é arte-educadora e desenvolve projetos comunitários e culturais na área do folclore e das raízes afro-brasileiras. Desenvolve atividades artísticas com crianças e jovens. Em 2001, juntamente com o Grupo Folclórico Infanto-Juvenil do Porto da Lagoa, recebeu o 1º lugar do concurso “Boi-de-Mamão” promovido pela Fundação Franklin Cascaes no município de Florianópolis. No mesmo ano, também recebeu o troféu “Resgate da Cultura Popular” pela Prefeitura de Florianópolis.

Neste livro podemos encontrar alguns dados sobre a brincadeira do Boi-de-Mamão no folclore catarinense, como, por exemplo, sua origem, o porquê de sua denominação, os meses em que ocorre com mais frequência na Ilha de Santa Catarina, etc. Graça Carneiro também conta como foram escolhidas as músicas e os personagens da história no grupo do Porto da Lagoa, baseados no Grupo Folclórico do Morro do Tico-Tico.

No livro é narrado o enredo do Boi-de-Mamão tal como é contado no grupo, e as seguintes letras de cantigas são apresentadas: Cantigas da Chamada do Povo, a Cantiga do Boi, a Morte do Boi, a Ressurreição do Boi, a Cantiga do Cavalinho, da Cabrinha, dos Ursos,

da Bernúncia, da Maricota e a Cantiga Final. Essas cantigas também podem ser ouvidas no CD que acompanha o livro.

Este material torna-se rico para a formação dos(as) professores(as), pois procura contar e resgatar uma manifestação importante da tradição cultural popular de Florianópolis. Acredito que nos dias atuais são poucas as crianças que possuem a oportunidade de conhecer a história do Boi-de-Mamão - tradição ainda presente em muitos municípios catarinenses, principalmente no litoral. Assim, o livro de Graça Carneiro pode ser considerado um suporte para o(a) professor(a) explorar essa cultura com as crianças.

**Título: "Alevanta, Boi Dourado, Alevanta Devagar...": meninos e meninas brincando com o boi-de-mamão, fazendo-se grupo". (Capítulo))**

**Autoras: Janete Aparecida de Oliveira; Márcia Regina Souza Rosa.**

**In OSTETTO, Luciana Esmeralda (org.): *Encontros e Encantamentos na Educação infantil*. Campinas, SP: Papirus Editora, 2002. Páginas 99 a 117.**

O artigo "*Alevanta, Boi Dourado, alevanta devagar...*" *Meninos e meninas brincando com Boi-de-Mamão, fazendo-se grupo*, das autoras Janete Aparecida de Oliveira e Márcia Regina de Souza Rosa, conta as experiências de estágio das autoras no curso de Pedagogia no ano de 1997. O estágio aconteceu em uma instituição de Educação Infantil, localizada no município de Florianópolis. O grupo era o Maternal I, com crianças entre um ano e meio e dois anos e meio, sendo 12 meninos e 4 meninas.

Durante o estágio com o referido grupo, as autoras procuraram apresentar para as crianças a brincadeira do Boi-de-Mamão, convidando-as a conhecer e adentrar na magia da cultura da Ilha de Santa Catarina. O primeiro personagem a ser inserido no grupo foi a Maricota. Ao perceber o entusiasmo das crianças, as autoras propuseram a confecção da boneca juntamente com o grupo. E para surpresa, o envolvimento das crianças com a atividade foi geral.

Assim, a Maricota passou a fazer parte das aventuras do grupo. Inicialmente, a boneca era utilizada para brincar de *pega-pega* no pátio da creche, no entanto, não eram todas as crianças que brincavam, porém, pouco a pouco elas foram se envolvendo. Segundo as autoras: "Era esse movimento - essa vida, esse envolvimento - que faltava. A Maricota trouxe o movimento e começou a fazer parte do nosso

cotidiano. Com ela brincávamos e nos divertíamos” (OLIVEIRA; ROSA, 2002, p.110).

Diante do envolvimento da turma do Maternal I com a atividade, as autoras perceberam que era necessário dar uma direção a caminhada. Dessa maneira, foi elaborado um projeto para permear o trabalho com o grupo. “[...] não poderíamos ignorar esse assunto, porque os personagens do boi-de-mamão começavam a se apresentar como um imenso universo que poderia proporcionar muitas experiências, muitos encontros de trocas entre o grupo” (OLIVEIRA; ROSA, 2002, p. 111).

Foram então apresentados ao grupo novos personagens, através de fitas de vídeos, fitas com músicas, teatro, contos, histórias e também a partir do faz-de-conta das brincadeiras. As autoras contam que não imaginavam que o envolvimento do grupo fosse tão positivo e intenso diante da brincadeira do Boi-de-Mamão, o que as fez decidir confeccionar todos os personagens juntamente com as crianças para realizar uma apresentação na creche.

O palco do grupo Maternal I passou a encenar diariamente um espetáculo. Bastava para isso só usar a criatividade! E lá estávamos nós! Brincando, criando enredos, negociando os personagens. Vivenciando com intensidade as aventuras que cada personagem nos proporcionava. (OLIVEIRA; ROSA, 2002,p.115)

Portanto, a partir deste artigo, podemos perceber como a introdução do Boi-de- Mamão na escola pode dar certo, visto que o envolvimento das crianças foi intenso. Desse modo, o artigo pode contribuir na formação lúdica dos(as) professores(as) dando indicativos de como essa introdução pode ser feita com as crianças.

**Título:** *Folclore Catarinense (Livro)*

**Autor (a):** Doralécio Soares

**Editora:** Editora da UFSC

**Número de páginas:** 224

**Cidade:** Florianópolis

**Ano:** 2002

## Ilustração 4: Folclore Catarinense



Fonte: Aline Folster

O autor do livro *Folclore Catarinense*, Doralécio Soares (1914-2012) foi um dos mais importantes estudiosos das culturas tradicionais de Santa Catarina, tendo sido presidente da Comissão Catarinense de Folclore por mais de quarenta anos. O livro é uma compilação de muitas outras publicações anteriores suas, e tem por objetivo, conforme o que diz Lélia Pereira da Silva Nunes, na orelha de capa, “a defesa e proteção do folclore catarinense, resgatar o patrimônio cultural e imaterial, salvaguardando um valioso legado - a nossa identidade -, a alma do cidadão catarinense, comprometido com o futuro da memória cultural de Santa Catarina”.

Neste trabalho, vou me restringir a alguns itens do capítulo 2 (dois), referentes a aspectos lúdicos da cultura de base açoriana e ao capítulo 5 (cinco), que aborda elementos da herança africana na Ilha de Santa Catarina.

O capítulo 2 (dois), relacionado à cultura açoriana, conta a história do Pão-por-Deus em Florianópolis, como esta tradição chegou aqui e foi ganhando novos significados, como o caráter romântico e o popular formato de coração, diferente da tradição que acontece nos Arquipélagos dos Açores e Madeira, onde são as crianças que utilizam o Pão-por-Deus para pedir guloseimas.

Também há a história de como e quando a brincadeira do Boi-de-Mamão chegou em Florianópolis, e as variações existentes no estado.

Soares (2002) teve o cuidado de pesquisar e registrar as variações existentes do Boi-de-Mamão em Santa Catarina, além de fotos e partituras das cantigas de cada brincadeira. Assim, podemos encontrar

outras formas de brincar, além do popular Boi-de-Mamão da Barra da Lagoa, como por exemplo, o Boi-de-Mamão do Itacorubi, Boi-de-Mamão em Aririú (Palhoça), Boi-de-Mamão em Laguna, etc. O autor ainda explica que cada grupo tem seu modo de apresentar o Boi-de-Mamão, com cantoria, figuras, chamador e atrações e surpresas próprias de cada local.

O autor destacou algumas das principais danças encontradas na Ilha de Santa Catarina:

- A Dança do Pau-de-Fita: é uma manifestação cultural que ainda registrada nos municípios do litoral de Santa Catarina, como Florianópolis, Laguna, Imaruí, Tubarão, Itajaí, Navegantes, Biguaçu, Tijucas, entre outras cidades do estado. De acordo com Doralécio Soares, esta dança é originária do meio rural que aparece em alguns países latino-americanos, na Espanha, Inglaterra e outras regiões da Europa (p.86). Segundo o autor, a dança do Pau-de-Fita "é uma das mais bonitas encontradas no folclore catarinense" (p.88) e em Florianópolis, o grupo folclórico do Ribeirão da Ilha "já teve um dos melhores paus-de-fita do município" (p.91) juntamente com a dança dos arcos e flores. No livro é possível encontrar os versos da dança, a descrição das cenas e as partituras das cantigas.
- A Dança da Ratoeira - é uma dança em versos "de ciranda-cirandinha", em que "os pares formam um grande círculo com movimentos, ora para a esquerda, ora para a direita, e um casal fica dentro do referido círculo para recitar um verso" (p. 98). No livro encontramos muitos versos e a cantigas.

Soares (2002) também realizou um breve levantamento das principais parlendas, brinquedos e jogos encontrados em Florianópolis. Sendo eles: *Jogo do frade*, *Jogo dos velhacos*, *Jogo do medo*, *Jogo do Soldado* e *Brinquedo de esconder*. Segundo ele, encontramos nestes brinquedos "a alegria de viver, juntamente com outras crianças puras nas suas inocências" (p.100). Cada jogo é descrito para que se possa aprender como brincá-lo.

Partindo para o capítulo 5 (cinco), associado à herança afro-brasileira em Florianópolis, nos deparamos com duas principais danças: o Moçambique e o Cacumbi. Segundo o autor, o moçambique "é uma dança de origem africana, com versos em louvor a São Benedito. São 12

pares de dançadores, o mestre, o contramestre, rei, rainha, general, capitão, as damas e os grupos de tocadores" (p.187). Já a Dança do Cacumbi, também conhecida como dança dos congos e dançada em homenagem a São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, busca simbolizar uma guerra entre duas nações negras na disputa do poder. As duas danças são descritas detalhadamente, incluindo os versos e a partitura do cacumbi.

Assim sendo, o livro *Folclore Catarinense* de Doralécio Soares, é uma fonte necessária para a formação lúdica dos(as) professores(as), por ser uma obra que informa e descreve as brincadeiras da cultura tradicional encontradas em Florianópolis, possibilitando que o leitor se aprofunde nelas e também as contextualize em relação às tradições das mais diversas regiões e etnias catarinenses.

**Título: “Museu do Brinquedo como Centro Cultural Infantil”.  
(Capítulo de Livro)**

**Autoras: Telma Piacentini e Monica Fantin In: LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira; OSTETTO, Luciana Esmeralda: *Museu, Educação e Cultura: encontros de crianças e professores com a arte.***

**Editora: Papirus**

**Cidade: Campinas**

**Ano: 2005.**

O artigo *Museu do Brinquedo como Centro Cultural Infantil*, das autoras Monica Fantin e Telma Piacentini, apresenta a história do Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina, o primeiro do Brasil em uma Universidade Federal.

Neste artigo, Fantin e Piacentini (2005) procuram relatar as memórias do passado cultural a partir de um acervo de brinquedos e brincadeiras encontradas no Museu de Brinquedo.

Segundo as autoras, o Museu do Brinquedo nasceu do trabalho que transformou o brinquedo e as imagens da infância em objetos de pesquisa, possuindo como objetivo transpor épocas, o que faz deste museu um espaço pedagógico e cultural de imensurável tamanho.

Para Fantin e Piacentini:

Além do registro da memória cultural de um povo e da preservação de suas condições de vida por meio da guarda adequada dos objetos da infância, a preservação de um museu com tais características proporciona, às gerações atuais e às

futuras, a possibilidade de estudos de identificação do universo pessoal e social da existência humana. (FANTIN; PIACENTINI, 2005,p. 57)

Portanto, conhecer um Museu de Brinquedos pode incentivar a curiosidade para explorar outros tempos e de certa forma, outras culturas.

O acervo de brinquedos e brincadeiras conta com variadas coleções, “como, por exemplo, a coleção de bonecas doada pela criadora do museu, Telma Piacentini, e a coleção de brincadeiras infantis de Franklin Cascaes, que ganham destaque especial no acervo” (FANTIN; PIACENTINI, 2005, p.62).

Podemos encontrar também bonecos de madeira, personagens de histórias infantis, fantoches representando o Boi-de-Mamão, brincadeiras da Ilha de Santa Catarina, brinquedos indígenas, a coleção em argila de Milena Albuquerque, brinquedos em madeira feitos por Antonio Matos, entre outros.

Sendo o museu um espaço de cultura, as autoras apontam inúmeras possibilidades de um trabalho pedagógico a partir da visita ao museu. São elas:

- conhecer a exposição do acervo permanente aliada a mostras temporárias e simultâneas de brinquedos de diferentes temáticas e culturas;
- trabalhar o simbolismo, o imaginário e a fantasia nas brincadeiras e narrativas de histórias, contos, mitos e lendas;
- possibilitar a representação, a expressão e a comunicação de experiências por meio de diferentes formas de registros e linguagens nas oficinas de criação e interação com brinquedos e brincadeiras;
- construir e restaurar brinquedos a partir da oficina de criação e restauração;
- organizar pesquisas lúdicas, artísticas científicas e culturais envolvendo crianças e adultos;
- promover eventos culturais e educativos por meio de exposições ou mostras iconográficas envolvendo crianças e seus familiares. (FANTIN; PIACENTINI, 2005,p.70)

Dessa forma, o artigo *Museu do Brinquedo como Centro Cultural Infantil*, das autoras Monica Fantin e Telma Piacentini, pode contribuir para a formação lúdica dos (as) professores (as), por apresentar as principais características do museu que aborda os principais elementos da cultura da Ilha de Santa Catarina, bem como apresentar possibilidades de trabalhos pedagógicos que podem acrescentar também na formação lúdica das crianças.

**Título:** *Florianópolis para conhecer e brincar* (Livro)

**Autor (a):** Bebel Orofino

**Ilustrações:** Márcia Cardeal

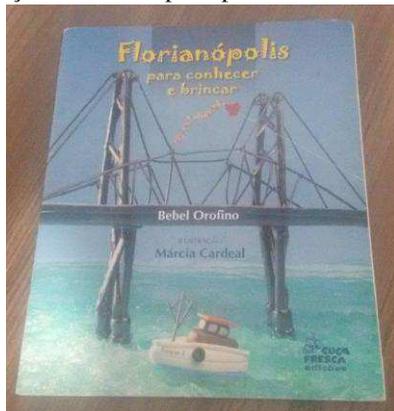
**Editora:** Cuca Fresca

**Cidade:** Florianópolis

**Número de páginas:** 24

**Ano:** 2006

Ilustração 5: Florianópolis para conhecer e brincar



Fonte: Aline Folster

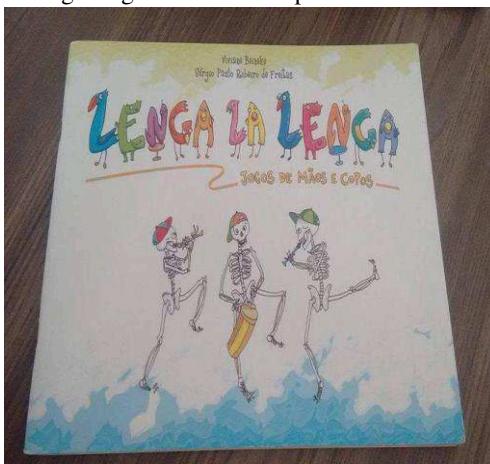
O livro *Florianópolis para conhecer e brincar*, da autora Bebel Orofino, procura apresentar para as crianças um pouco sobre a história, a cultura e o meio ambiente de Florianópolis. Conforme vamos folheando o livro, encontramos jogos de caça ao tesouro, cruzadinha, liga-pontos, caça palavras, jogo das diferenças, etc, que demonstram as várias riquezas da Ilha de Santa Catarina, como por exemplo, o mercado público, as belezas das praias, os caminhos para os fortes, a herança dos povos africanos e indígenas, a cultura açoriana, entre outros.

O livro também possui ilustrações das belezas da cidade de Florianópolis que podem ser coloridas pelo leitor.

Portanto, este livro contribui para a formação lúdica dos(as) professores(as), no sentido de ser um recurso que pode ser utilizado em sala de aula com as crianças, para que elas conheçam o patrimônio cultural e ambiental da Ilha de Santa Catarina.

**Título:** *Lenga la Lenga: Jogos de mãos e copos (Livro)*  
**Autores:** Viviane Beineke e Sérgio Paulo Ribeiro de Freitas  
**Ilustrações:** Diego de los Campos  
**Editora:** Ciranda Cultural  
**Cidade:** São Paulo  
**Número de páginas:** 48  
**Ano:** 2006

Ilustração 6: Lenga la Lenga: Jogos de mãos e copos



Fonte: Aline Folster

O livro *Lenga la lenga - jogos de mãos e copos* traz um registro de brincadeiras e canções tradicionais encontradas em todo o Brasil, mas principalmente no estado de Santa Catarina. O selo Lenga la Lenga apresenta trabalhos desenvolvidos pelo Núcleo de Educação Musical da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e propõe materiais que partem de propostas pedagógico-musicais voltadas ao público infanto-juvenil para o uso dos(as) professores(as) na educação básica.

O livro foi elaborado por Viviane Beineke e Sérgio Paulo Ribeiro de Freitas. Viviane é educadora musical, mestre e doutora em Música pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Trabalhou com formação de professores no ensino de música para crianças e

adolescentes. Escreveu alguns capítulos de livros e artigos publicados no Brasil e no exterior e é autora da coleção “Canções do Mundo para Tocar” - publicado no Brasil e em Portugal. Atualmente é professora na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Sérgio é bacharel em Composição pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e mestre pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) e possui experiência na área de estruturação musical, com ênfase em harmonia tonal. Atualmente também é professor na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

O livro *Lenga la lenga - jogos de mãos e copos* é acompanhado de um CD, ambos apresentam a ideia de um brinquedo musical. Os autores apontam a influência das pesquisas sobre cultura musical da infância feitas por Lydia Hortélio. Os autores também procuraram disponibilizar as letras de novas cantigas e o “como brincar” das brincadeiras, além disso, no rodapé de cada página encontramos a origem das mesmas.

Abaixo um exemplo de cantiga encontrada no livro, acompanhada da partitura musical e associada às brincadeiras do boi-de-mamão e da ratoeira:

**Nome: Chamada do Povo**

*1. Vamos moreninha, vamos até lá  
Vamos lá na vila para ver o boi dançar  
Vamos moreninha, vamos até lá  
Vamos lá na vila para ver o boi dançar*

*Refrão:*

*Eu caio, eu caio  
Na boca da noite sereno eu caio  
Eu caio, eu caio  
Na boca da noite sereno caio*

*2. A folha do limão verde,  
Tem cheiro de limão  
Morena me dá um beijo  
Que eu te dou meu coração*

**Instruções de como brincar:**

Devem ser formadas duas rodas, uma dentro da outra, os brincantes de frente uns para os outros. Na roda interna os participantes jogam com dois copos, um em cada mão, e na roda externa cada participante joga com um copo. Os brincantes da

roda interna cantam e jogam os copos, enquanto os brincantes da roda externa jogam os copos fazendo passagens conforme indicado na partitura. A cada oito compassos, o grupo da roda interna faz um breque, executando o ritmo proposto ao lado. Nessa parte também podem ser executados pequenos solos com os copos, um participante de cada vez. (BEINEKE; FREITAS, 2006, p.23)

Assim, o trabalho de Viviane e Sérgio é um material paradidático que, como dizem Eugênio Tadeu e Miguel Queiroz na apresentação, “trata nossa herança como algo vivo, que nos forma, mobiliza e afeta. *Lenga la lenga*, além de excelente material pedagógico, transborda criatividade e musicalidade”, o que faz deste livro uma importante fonte de pesquisa para a formação lúdica dos(as) professores(as).

**Título: *Pão-por-Deus - Vivo na cultura brasileira* (Livro)**

**Autor (a): Maria Eli Braga Mannrich**

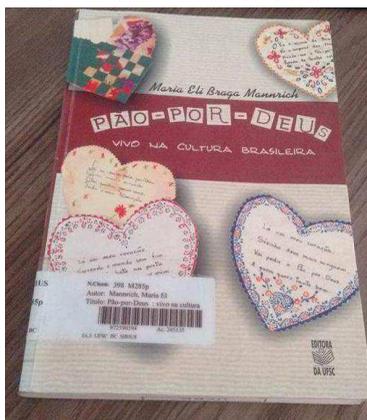
**Editora: Editora da UFSC**

**Cidade: Florianópolis**

**Número de páginas: 205**

**Ano: 2007**

Ilustração 7: *Pão-por-Deus - Vivo na cultura brasileira*



Fonte: Aline Folster

O livro *Pão-por-Deus Vivo na cultura brasileira* procura abordar as tradições da Ilha de Santa Catarina a partir dos versos do Pão-por-Deus. A autora Maria Eli Braga Mannrich conheceu a tradição do Pão-por-Deus no ano de 1999, nas aulas de poesia da Universidade Federal

de Santa Catarina, e então, resolveu aprofundar seus estudos sobre a cultura de base açoriana da Ilha de Santa Catarina. Assim, a autora procurou referências de livros e pessoas que contassem a história e a origem da cultura açoriana.

Dessa forma, o livro *Pão-por-Deus Vivo na cultura brasileira*, de acordo com o que diz Lauro Junkes na orelha da capa, “[...] reúne dezenas e centenas de quadras e outras formas poéticas breves que, que exemplificam a criatividade popular, sobretudo nos dois últimos séculos em Santa Catarina, resgatando o que ainda não foi possível encontrar das tradições orais e expressões escritas da poética geralmente anônima denominada Pão-por-Deus”.

Mannrich (2007) buscou apresentar as modificações que o Pão-por-Deus sofreu ao longo dos anos, como por exemplo, a transformação da expressão e da cantoria para os versos escritos. Também é possível perceber a criatividade daqueles que elaboravam o Pão-por-Deus, observando uma série de corações desenhados, trançados, recortados ou bordados.

A pesquisa para a realização desta obra aconteceu em todo o litoral catarinense, o que resultou numa enorme quantidade de poemas coletados.

A autora Maria Eli Braca Mannrich acredita que o Pão-por-Deus, “embora tenha sido deixado de lado por algum tempo pelos estudiosos, permaneceu vivo na cultura popular dos pescadores e da gente simples que vive no litoral catarinense” (p.13). Portanto, podemos perceber que esta herança é muito significativa em nossa região, e se faz necessário que continue viva. Assim, este livro vem como contribuição para o conhecimento e também, para o resgate desta manifestação cultural, que possui também dimensão lúdica, o que o torna uma importante fonte de formação para os(as) professores(as).

**Título:** *Brincadeiras Infantis na Ilha de Santa Catarina (Livro)*

**Autor (a):** Telma Piacentini

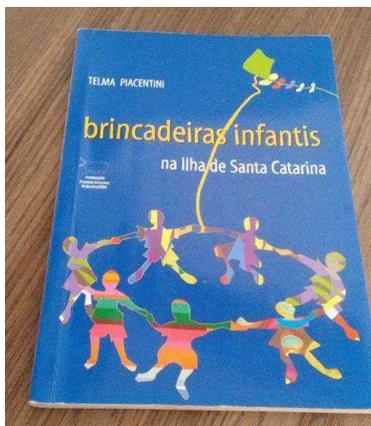
**Editora:** Fundação Franklin Cascaes

**Cidade:** Florianópolis

**Número de páginas:** 93

**Ano:** 2010

Ilustração 8: Brincadeiras Infantis na Ilha de Santa Catarina



Fonte: Aline Folster

A autora Telma Piacentini nasceu em Nova Veneza, no sul de Santa Catarina. A autora é formada em Pedagogia pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), possui mestrado e doutorado no Brasil e na Itália. Telma criou a primeira Secretaria de Educação do Município de Florianópolis e o Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina/ UFSC.

Neste livro, Piacentini procura relatar o imaginário tradicional da Ilha de Santa Catarina e narrar o mundo mágico da infância catarinense, através do acervo de estátuas em argila esculpidas pelo artista, escritor e pesquisador catarinense Franklin Joaquim Cascaes, por volta de 1940. As brincadeiras relatadas são de herança luso-açoriana, negra e indígena.

A autora procura descrever a origem, como são produzidos e como as crianças brincam com alguns dos principais brinquedos e brincadeiras encontrados na Ilha de Santa Catarina, como por exemplo: roda pião, bolinhas de vidro, pandorga, perna de pau, ciranda de roda e tantas outras brincadeiras tradicionais da região.

Segundo a autora, “as brincadeiras infantis de Cascaes destacam a especificidade da ligação entre o mundo infantil e o mundo adulto da Ilha de Santa Catarina” (p.21), pois muitas dessas brincadeiras eram aprendidas pelas crianças quando acompanhavam os pais nos afazeres diários.

Telma Piacentini cita alguns dos brinquedos e brincadeiras de origem indígena, provavelmente herança dos índios carijós (guarani), são eles: a funda, brincadeiras nos engenhos, de que, segundo a autora,

as crianças brincavam enquanto os pais trabalhavam, como por exemplo, "imitando o boi", "raspando raiz de mandioca", "fabricando farinha e açúcar". Da herança negra podemos encontrar a boneca de pano e também, as brincadeiras nos engenhos de farinha de mandioca e de açúcar, brincadeiras como o pão, a perna de pau, o tambor, o carro de madeira e o carrinho de empurrar com duas rodinhas. Da herança portuguesa encontramos as brincadeiras relacionadas ao mar. A autora ainda dá o destaque maior para os brinquedos produzidos pelas próprias crianças, entre eles: cavalinho de bambu e de palha de palmeira, bois de ramas e raízes de mandioca, bois de banana, carro de madeira com roda de carretel, etc.

Podemos considerar o livro *Brincadeiras Infantis na Ilha de Santa Catarina*, da autora Telma Piacentini, uma fonte essencial para a formação lúdica dos(as) professores (as) da região, pois nele encontramos a arte, o cotidiano, a memória e as origens do imaginário tradicional da Ilha de Santa Catarina. Além disso, há também ilustrações e fotos das esculturas criadas por Franklin Cascaes, representando as brincadeiras e os brinquedos. Em tempos em que as brincadeiras tradicionais da infância estão sendo esquecidas, este livro vem como suporte e auxílio para lembrá-las e vivenciá-las.

**Título: *É Tempo de Pão-por-Deus (Livro)***

**Autor (a): Eliane Debus**

**Ilustrações: Márcia Cardeal**

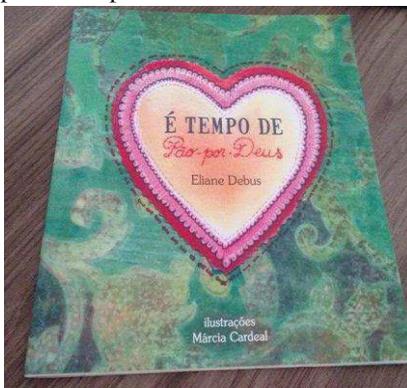
**Editora: Copiart**

**Cidade: Tubarão**

**Número de páginas: 22**

**Ano: 2011**

### Ilustração 9: É Tempo de Pão-por-Deus



Fonte: Aline Folster

Este livro possui uma linguagem voltada para as crianças e procura resgatar a manifestação cultural de origem portuguesa conhecida como "Pão-por-Deus". Segundo a autora Eliane Debus, esta prática é do século XVII e possivelmente chegou ao Brasil junto com os açorianos.

Eliane Debus nasceu em Sombrio, Santa Catarina. A autora é Mestre em Literatura Brasileira pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e Doutora pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Eliane é pesquisadora de literatura infantil e juvenil e tem livros publicados sobre o tema. O livro conta a história de duas Marias, uma que não devia ter mais de seis anos de idade, e a outra já com seus setenta anos. Maria menina é neta de Maria senhora, e pede à avó para que conte a história do “Pão-de-Deus”. A avó, descendente de portugueses, com toda sua simplicidade, corrige a menina e diz: “Não é Pão-de-Deus, é Pão-por-Deus” e vai contando a história contada por sua mãe portuguesa, bisavó da menina: “Contava minha mãe, tua bisavó portuguesa, que lá, do outro lado do mar, as crianças corriam as casas no dia 1º de novembro a pedir Pão-por-Deus. Eles diziam uns versinhos e em troca ganhavam um pedaço de pão, uma broa ou qualquer outra guloseima gostosa para a ocasião” (p.9).

Vó Maria ainda relata que no Brasil o Pão-por-Deus teve algumas modificações, considerando que, na época que chegou por aqui, “[...] não havia telefone, e-mail, toda essa notícia apressada. Para agradar um amigo, uma comadre, um namorado, se fazia um Pão-por-Deus com esmero e carinho e nele se escreviam versos de afeto” (p.10).

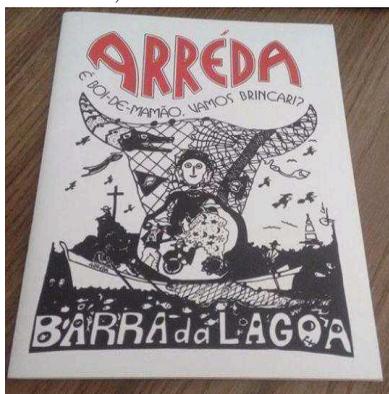
O livro também contém ilustrações belíssimas que ilustram as duas Marias e nos remetem a lembranças de aconchego na casa da Vovó. Além do mais, também há ilustrações que explicam como confeccionar o Pão-por-Deus.

O livro *É Tempo de Pão-por-Deus* pode ser considerado um importante aliado para o resgate da tradição açoriana na Ilha de Santa Catarina, principalmente por sua linguagem atraente para as crianças.

A autora Eliane Debus enfatiza uma manifestação cultural com características lúdicas que está sendo esquecida e que por muitos ainda não é conhecida. Sendo assim, este livro pode auxiliar os(as) professores(as) em sua formação lúdica, no sentido de dar-lhes base para contarem às crianças a história dos açorianos em Santa Catarina.

**Título:** *Arreda: É Boi-de-Mamão, vamos brincar?* (Livro)  
**Autor (a):** Associação Cultural Arreda Boi - Texto de Renata Apgaua Brito  
**Editora:** Edição da autora  
**Cidade:** Florianópolis  
**Número de páginas:** 48  
**Ano:** 2014

Ilustração 10: *É Boi-de-Mamão, vamos brincar?*



Fonte: Aline Folster

O livro *Arreda: É Boi-de-Mamão, vamos brincar?* “versa sobre a brincadeira do Boi-de-Mamão no **Arreda Boi**: sua cantoria, seus personagens, seus bonecos, sua dança, seu teatro e sua música” (p.10).

Este livro procura contar o trabalho do Grupo Arreda Boi na Barra da Lagoa. O Arreda Boi é um grupo formado por diferentes gerações, que desde 1994 trabalha com o Boi-de-Mamão, na Barra da

Lagoa, em Florianópolis. Esta brincadeira se organiza a partir da história da morte e ressurreição de um boi, tema tradicional na cultura brasileira de origem ibérica. Assim, o Arreda tem como propósito “reavivar danças e cantigas populares; fazer com que elas permaneçam vivas no cotidiano da comunidade da Barra da Lagoa e da cidade de Florianópolis; difundir e compartilhar estas práticas culturais/ artísticas com indivíduos e coletivos de outros contextos” (p.14).

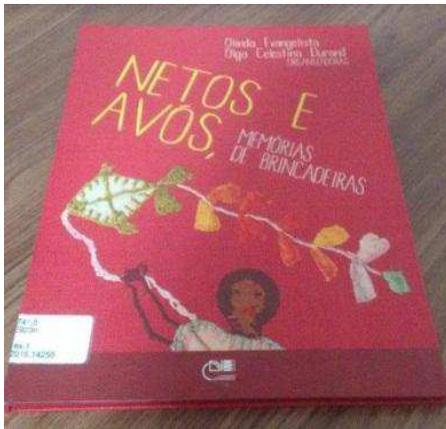
Segundo o livro, o Arreda Boi acredita que é de suma importância a ligação das culturas populares, mais especificamente, o Boi-de-mamão e as danças populares, com os trabalhos de educação e artes populares, pois, segundo os autores, “o Boi, com suas dimensões: artística, criativa e lúdica, 'educa'; contribui para a construção de pessoas” (p.15). O Arreda Boi prioriza o aprender brincando. O grupo considera fundamental “a formação de brincantes e de público apreciador do Boi-de-Mamão e das culturas populares” (p.15).

No livro podemos encontrar nomes de moradores e mestres importantes da comunidade, que incentivaram o projeto, como: Dona Ivone, Cecília Gonçalves, Paulo Trajano dos Anjos e Seo Zé Benta. Encontramos, também, a história do Boi-de-Mamão no Brasil, detalhes sobre a cantoria, os personagens, os bonecos, a dança, o teatro, a música, o enredo, as letras das músicas, além de relatos dos participantes do grupo sobre como acontece o trabalho e ainda os depoimentos de algumas crianças sobre o significado do Arreda Boi para elas.

Dessa forma, o livro *Arreda: É Boi-de-Mamão, vamos brincar!?*, torna-se valioso no processo de formação lúdica dos (as) professores (as), considerando que o material, que também é acompanhado por um CD com a gravação das músicas, preza por reavivar a cultura popular e as brincadeiras tradicionais da Ilha de Santa Catarina. Além disso, ao ler o livro, o leitor sente-se convidado a visitar a comunidade da Barra da Lagoa para vivenciar o lindo projeto.

**Título:** *Netos e Avós, memórias de brincadeiras (Livro)*  
**Autor (as):** Olinda Evangelista e Olga Celestina Durand  
**Editora:** Eduem  
**Cidade:** Maringá  
**Número de páginas:** 46  
**Ano:** 2015

Ilustração 11: Netos e Avós, memórias de brincadeiras



Fonte: Aline Folster

O livro *Netos e Avós, memórias de brincadeiras*, das autoras Olinda Evangelista e Olga Celestina Durand, procura resgatar as lembranças do passado, a partir de imagens de brincadeiras tradicionais da infância.

Alice Giraldi diz, no prefácio: “mergulhar na leitura/ fruição deste livro é se entregar a uma viagem pelo tempo, pela memória e pelos afetos”. A cada página é possível se encantar com as ilustrações belíssimas feitas em bordados. Segundo as autoras, o fato de ser um livro de imagens de bordados é “que sua construção expressa visões de mundo e imaginação, compartilha ideias e trabalhos, produz cultura, faz história, mantém a memória do bordado e dos temas que nele podem ser envolvidos”. Também há uma breve contextualização sobre cada brincadeira.

Foram registradas 13 (treze) brincadeiras encontradas nos estados de São Paulo e Santa Catarina. Destacamos as 6 (seis) registradas na Ilha de Santa Catarina: *Aviõezinhos de papel*, *Bola de meia*, *Bolinhas de sabão*, *Cama-de-gato*, *Costurando com Vovó e Ratoeira*.

Ainda segundo as autoras na apresentação do livro, o aspecto fundamental deste livro é oferecer para alunos e professores uma linguagem artística não tão comum nas escolas. Assim, “este livro possibilita o estudo e a vivência de brincadeiras e brinquedos, favorece o debate acerca do bordado como arte, permite refletir sobre relações entre netos e avós mediadas pela brincadeira”.

No final do livro as autoras também dão dicas de referências de sites, e livros, músicas, etc., para o leitor aprofundar seu conhecimento

sobre as brincadeiras tradicionais em Santa Catarina e também nas outras regiões do Brasil.

Assim, o livro *Netos e Avós, memórias de brincadeiras* das autoras Olinda Evangelista e Olga Celestina Durand, é uma importante fonte de pesquisas para a formação lúdica dos(as) professores(as), pois, conforme Alice Girardi, não traz apenas um registro de brincadeiras, mas fala principalmente sobre as nossas raízes e cultura e ajuda a entender melhor quem é o povo brasileiro.

#### 4.1.2 Trabalhos acadêmicos (Teses, Dissertações, Monografias)<sup>1</sup>

**Título:** *As dimensões lúdicas da experiência de infância: entre os registros de brinquedos e brincadeiras da obra de Franklin Cascaes e a memória de infância dos velhos moradores da Ilha de Santa Catarina e de velhos acores de “Além-Mar”* (Tese de Doutorado em Educação Física - UFSC)

**Autor (a):** Francisco Emílio de Medeiros

**Cidade:** Florianópolis

**Número de páginas:** 290

**Ano:** 2011

**Disponível em:** <http://www.tede.ufsc.br/teses/PGEF0293-T.pdf>

A tese *As Dimensões Lúdicas da Experiência de Infância: entre os registros de brinquedos e brincadeiras da obra de Franklin Cascaes e a memória de infância dos velhos moradores da Ilha de Santa Catarina e de velhos acores de “além-mar”*, do autor Francisco Emílio de Medeiros sob a orientação de Ana Márcia Silva busca lembrar as experiências da infância de antigos moradores da Ilha de Santa Catarina a partir dos registros de brinquedos e brincadeiras da obra de Franklin Cascaes, verificar se os entrevistados conheciam a cultura deste artista catarinense, além de tentar conhecer outras brincadeiras e brinquedos presentes na memórias dos sujeitos com quem a pesquisa foi realizada.

A tese está dividida em três capítulos. O primeiro aborda os aspectos teórico-metodológicos da pesquisa, e o segundo foca a dimensão lúdica da experiência de infância na memória de velhos moradores da região.

---

<sup>1</sup> Apresentamos neste item trabalhos ainda não publicados de forma impressa. Embora ainda não tenham sido localizadas dissertações que abordem especificamente o tema, mantivemos o termo no título do item, para indicar a possibilidade de complementação do mapeamento a partir de futuras pesquisas.

O terceiro e último capítulo, denominado de "Brinquedos e brincadeiras na memória de infância de velhos" apresenta a memória da infância dos entrevistados, em relatos inspirados por fotos de obras de Franklin Cascaes. Faz também o reconhecimento de brincadeiras registradas por este artista e também de outras brincadeiras e brinquedos conhecidos pelos entrevistados, mas que não estão na obra de Cascaes.

Como nosso trabalho tem o foco nas brincadeiras tradicionais da Ilha de Santa Catarina, vamos aqui nos restringir ao capítulo 3 (três), que aborda este aspecto. O referido capítulo está dividido em 4 (quatro) subtítulos, sendo o primeiro "O reconhecimento dos registros de brinquedos e brincadeiras de Franklin Cascaes na rememoração de velhos moradores". Medeiros (2011) inicia este capítulo referenciando a autora Telma Piacentini, autora do livro *Brincadeiras infantis na Ilha de Santa Catarina* (também fichado neste trabalho), pois, para a autora, Cascaes, "ao registrar a cultura lúdica de uma geração, transpondo épocas, tinha a intenção de encantar as novas gerações de crianças" (p.159).

Alguns dos entrevistados foram alunos de Franklin Cascaes na antiga Escola Industrial, localizada no centro de Florianópolis. De acordo com eles, Cascaes mostrava suas esculturas feitas em argila para os alunos e contava histórias relacionadas a elas. Como por exemplo, a escultura *Cavalinho da folha de coqueiro*, ambas encontradas atualmente no museu da Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC.

Os entrevistados também citaram outras brincadeiras das quais era comum brincarem na infância, como por exemplo: *ovo de colher*, *corrida do saco*, *corrida da linha e da agulha*, *brincadeira de quebra o pote*, entre outras. As esculturas representando essas brincadeiras podem ser encontradas igualmente no museu da Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC, na coleção da Prof<sup>a</sup> Elizabeth Pavan Cascaes.

O item seguinte é denominado de "A rememoração de outros brinquedos e outras brincadeiras do tempo de infância de velhos moradores". Ali são relatadas lembranças de outras brincadeiras da infância dos entrevistados, como por exemplo, as cantigas de roda, registradas por Cascaes como *cirandas de roda*. Conforme Piacentini (2010) *apud* (Medeiros 2011), mesmo as brincadeiras de roda sendo originárias de países como Portugal, Espanha e França, elas absorveram o "jeitinho brasileiro".

Alguns dos entrevistados contam sobre a *ratoeira*, comparada à dança de *ciranda-cirandinha*, em roda, com coreografia e canto. Tradicionalmente a brincadeira tinha um caráter mais feminino, porém também havia a participação dos meninos.

Medeiros (2011) cita a brincadeira *rede peixe*, que relata ser conhecida por várias gerações, sendo brincada até hoje nas localidades do interior da Ilha de Santa Catarina, podendo também ser conhecida como *corrente infinita*, um tipo de *pega pega*.

Portanto, as lembranças dos antigos moradores da Ilha trouxeram as memórias das brincadeiras de roda, presentes com forte intensidade na cultura lúdica das gerações passadas, mas que hoje ainda estão presentes, embora com menos intensidade, no repertório lúdico das crianças.

No subcapítulo "A experiência de construção dos brinquedos e das brincadeiras na memória de velhos a partir dos registros iconográficos de Franklin Cascaes", Medeiros (2011) descreve uma característica marcada na infância dos antigos moradores da Ilha: a construção de brinquedos e brincadeiras.

Eles e elas, no tempo de sua infância, constituíam-se nos artífices de seus próprios brinquedos, aliás, o ritual de confecção destes integrava o tempo da brincadeira, desde a busca do material, que era geralmente encontrado no meio natural, junto das moradias, ou dos restos aproveitados do mundo de trabalho dos adultos, até a produção artesanal do brinquedo (MEDEIROS, 2011, p. 204).

Os entrevistados usam como exemplos de brinquedos construídos por eles: a pandorga, a peteca, o cri cri - brinquedo feito com cana do reino ou bambu, que emite um som parecido com o do grilo - pião, entre outros. Aqui podemos perceber as crianças como produtoras da cultura lúdica, bem como elos na revitalização de aspectos de uma cultura passada, pois todos os brinquedos perpassaram várias gerações.

Fica evidente que a construção dos próprios brinquedos era um procedimento forte na cultura dos antigos moradores da Ilha de Santa Catarina, pois eles possuíam um universo de possibilidades a sua volta, o que lhes possibilitava criar sua própria cultura lúdica.

No último subcapítulo, denominado de "Lugares de infância na memória de velhos e os registros iconográficos de Franklin Cascaes", Medeiros (2011) busca fazer com que os entrevistados rememorem suas infâncias, bem como "[...] lembranças do tempo passado que descreviam as características das localidades interioranas ou das freguesias, a dinâmica da vida simples e comunitária [...]" (p.212) através de antigas fotos da cidade de Florianópolis.

Diante de todas essas informações, a tese de Francisco Emílio de Medeiros, pode ser considerada uma importante contribuição para a

formação lúdica dos(as) professores (as), pois procura catalogar elementos fundamentais da cultura da Ilha de Santa Catarina a partir de memórias, depoimentos, brincadeiras e brinquedos dos antigos moradores de Florianópolis.

**Título:** *Vamos todos cirandar? “Brinquedos Cantados” no Brasil e a sua contribuição para a Educação Infantil* (Relatório de Pesquisa)

**:** Núcleo de Aperfeiçoamento e Desenvolvimento de Estudos (NADE), Curso de Pedagogia da UFSC.

**Autor (as):** Eveline Clara Silva dos Santos e Glausia Granair Fernandes

**Cidade:** Florianópolis

**Número de páginas:** 37

**Ano:** 2013

*Vamos todos cirandar? “Brinquedos Cantados” no Brasil e a sua contribuição para a Educação Infantil*, das autoras Eveline Clara Silva dos Santos e Glausia Granair Fernandes, foi realizado como relatório de pesquisa no contexto do Núcleo de Aprofundamento e Desenvolvimento de Estudos do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina, sob orientação de Gilka Girardello.

Este trabalho busca conhecer o que são as brincadeiras cantadas no contexto da cultura tradicional brasileira. As autoras contam que o interesse por realizar esta pesquisa surgiu da necessidade de ampliar suas bases teóricas em relação a este tema. Portanto, o estudo partiu de algumas questões: onde surgiram os brinquedos cantados que hoje fazem parte da cultura popular brasileira? Como foram criados e recriados no Brasil? Quais são as suas contribuições à Educação?

Algumas das brincadeiras citadas no trabalho são de domínio público, outras são registros de trabalhos de artistas brasileiros encontrados em pesquisas feitas em sites, e também a partir de obras da pesquisadora Lydia Hortélio. Segundo as autoras, muitas das brincadeiras foram aprendidas brincando, assim não foi possível memorizar e identificar todas as fontes.

Santos e Fernandes (2013) também fazem um breve histórico da origem das brincadeiras cantadas no Brasil, suas variações e como elas estão nos dias atuais. Elas observam que muitos desses brinquedos estão sendo esquecidos por conta das mudanças dos hábitos da população e da influência das mídias, “porém os brinquedos cantados ainda

permanecem na lembrança dos mais velhos e das populações rurais e é através destes que acontece o resgate da cultura” (p.3).

As autoras registraram um acervo de 33 (trinta e três) brinquedos cantados ao total; no entanto, como este trabalho tem o foco nas brincadeiras tradicionais da infância da Ilha de Santa Catarina, vamos nos restringir às brincadeiras aprendidas por elas na sua própria infância, vivida nesta região. Dentre todas essas brincadeiras, 10 (dez) delas as autoras aprenderam na infância, entre elas algumas baseadas em cantigas tradicionais encontradas em diversas outras regiões do Brasil: *Eu vou andar de trem, A barata diz que tem, Pisa no chiclete, A história da serpente, Fui de visita à minha tia, Epô e Tata, Tiro-liro-liro, Escravos de Jó, Meu pintinho amarelinho e A dança da caveira.*

Cada um desses registros de brinquedos cantados possui a letra da música, as instruções de como jogar, qual o benefício pedagógico-cultural que oferece e o como/onde/ com quem as autoras os aprenderam.

Conforme Santos e Fernandes (2013): “acreditamos que a realização dessa pesquisa poderá enriquecer não somente nosso repertório, mas o de todas as pessoas que se interessam pelo assunto” (p.2). Assim, por trazer o registro de muitas brincadeiras cantadas aprendidas pelas autoras em sua infância na Ilha Santa Catarina, este trabalho se torna um importante subsídio para a formação lúdica dos(as) professores(as). Além disso, o material permite também encontrar cantigas de outras regiões do Brasil que podem possibilitar ao (à) professor (a) ampliar o repertório cultural das crianças.

**Título: *O Brinquedo e a Brincadeira na cultura indígena***  
**(Trabalho de Conclusão de Curso)**

**Curso de Pedagogia da UFSC.**

**Autor (a): Sarah Zisélia de Azevedo**

**Cidade: Florianópolis**

**Número de páginas: 66**

**Ano: 2014**

O trabalho de conclusão de curso “*O Brinquedo a brincadeira na cultura indígena*” apresenta alguns brinquedos e brincadeiras das culturas indígenas de Santa Catarina.

De acordo com a autora Sarah Zisélia de Azevedo, o interesse por essa pesquisa surgiu devido um encontro que ocorreu durante a segunda fase do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina, em disciplina ministrada na época pela Professora Dra.

Monica Fantin, também orientadora do TCC, na qual a turma recebeu a visita da professora Joana Mongelo, que discorreu sobre a cultura indígena guarani, da qual faz parte.

Assim, esta pesquisa teve por objetivo “refletir sobre a presença de brinquedos e brincadeiras na cultura indígena, identificando e analisando como as crianças vivem e que artefatos utilizam para brincar” (p.12). Teve como objetivos específicos “ressaltar a importância dos brinquedos e da brincadeira no desenvolvimento das crianças; apresentar alguns brinquedos e brincadeiras da cultura indígena” (p.12).

A metodologia da pesquisa é qualitativa com dimensão empírica, além de se basear em estudos de alguns pesquisadores das culturas indígenas e teóricos da linha de pesquisa infância e brincadeira, como Brougère, Kishimoto, Fantin, Girardello, Borba, Sarmento, Vygotsky, entre outros.

O trabalho está organizado em três capítulos, sendo o primeiro capítulo voltado para os olhares da autora sobre as culturas indígenas. Ela levanta aspectos dos povos indígenas que vivem em Santa Catarina: Guaranis, Kaingangos e Xoklengs. A partir dessas nações, a autora aponta os contextos culturais, os valores, a educação, as crenças, e também apresenta mapas e aspectos históricos de localizações de povos indígenas no Brasil, dando maior ênfase aos povos que vivem em Santa Catarina.

No segundo capítulo o enfoque está na importância do brinquedo e da brincadeira no desenvolvimento das crianças. A autora procura apresentar brinquedos nas culturas indígenas encontradas a partir de estudos de pesquisadores.

De acordo com Azevedo (2014), em seu trabalho “as brincadeiras são entendidas como forma de expressão simbólica e cultural e os brinquedos como objeto que contribui com as ações das crianças” (p.28). Ainda para a autora, “as crianças indígenas representam as coisas de seu entorno cultural e suas vivências, havendo a permanência de certas brincadeiras de gerações a gerações” (p.29). Diante disso, constatamos alguns exemplos de brincadeiras tradicionais presentes no cotidiano das crianças indígenas: amarelinha, peteca, cabra-cega, cantigas de roda, etc.

No entanto, a autora diz que, como confirmam relatos de alguns pesquisadores, na cultura indígena os brinquedos industriais também já estão inseridos. Assim, é necessário ressaltar que alguns dos brinquedos que fazem parte das culturas indígenas, também estão introduzidos na cultura não-indígena, como por exemplo o arco-e-flecha. Nas culturas

indígenas esse instrumento é utilizado para caçar animais, enquanto nas culturas não-indígenas as crianças usam esse objeto como brinquedo. Portanto, conforme Azevedo (2014), “isso demonstra um pouco a especificidade e singularidade dos brinquedos e brincadeiras inseridas em cada cultura” (p.33).

A partir da pesquisa realizada sobre as culturas guarani e kaingang, Azevedo (2014), destaca que as crianças indígenas em seu cotidiano “brincam de fazer coisas de verdade” (p.33). Ou seja, as crianças, ao realizarem tarefas domésticas, como cuidar dos irmãos mais novos, brincam de casinha. Além disso, muitas das brincadeiras têm a ver com elementos da natureza e com os animais.

Em suas brincadeiras, as crianças indígenas usufruem de variados espaços e objetos advindos das aldeias, tais como sua própria casa, a rua, a natureza, como rios, as matas, a areia, os pedaços de pau, o bambu, as árvores, a chuva, o barro, além da presença dos demais familiares. (AZEVEDO, 2014,p.35)

Portanto, diante das brincadeiras relatadas aqui, “torna-se visível o quanto a imaginação, a representação, e o faz-de-conta são recorrentes na ação das crianças, sobretudo por meio de suas experiências, da vivência cotidiana e sucessiva de geração para geração” (AZEVEDO, 2014,p.40).

No terceiro capítulo, a autora faz reflexões “partindo dos depoimentos, das vivências e das experiências dos sujeitos indígenas sobre suas infâncias e seus olhares para as crianças hoje” (AZEVEDO, 2014,p.13). A autora procura relacionar as entrevistas realizadas com as fundamentações teóricas estudadas.

Assim, foram entrevistados por ela três sujeitos indígenas, com o intuito de conhecer as singularidades das experiências dos mesmos. Foram realizados cinco questionamentos: 1º) Conte-nos um pouco sobre como eram as brincadeiras na aldeia; 2º) Meninos e meninas brincavam juntos ou era separado? 3º) Como as brincadeiras eram ensinadas e/ou aprendidas? 4º) Os brinquedos eram feitos por vocês ou eram industrializados? Como escolhiam; 5º) E hoje, do que brincam as crianças de sua aldeia?

As entrevistas ocorreram com dois sujeitos pertencentes ao grupo Guarani: Joana Vangelista Mongelo e Silvones Karai Martins; e um pertencente ao grupo Kaingang: Charles Marcos Luiz Kanê Sá.

Em seus relatos, os três entrevistados contam que na infância utilizavam objetos da natureza para realizarem suas brincadeiras, desta maneira, os brinquedos eram criados por eles ou por seus familiares. Contudo, em seus relatos de como as crianças brincam nos dias atuais, os entrevistados contam que a infância das crianças tornou-se um pouco diferente, mesmo ainda as brincadeiras e brinquedos tradicionais estando presentes, os brinquedos industrializados também foram incluídos na cultura indígena.

A pesquisa da autora procura relatar a importância do resgate das brincadeiras antigas na cultura indígena, pois, segundo ela, “adentrando na temática da cultura indígena, vimos que ela pode nos ensinar muito e contribuir ainda mais com a nossa compreensão sobre os modos de ser criança em diferentes culturas” (p.60). Portanto, este trabalho se faz fundamental na formação lúdica do (a) professor (a) no sentido de expor brincadeiras das culturas indígenas quase desconhecidas pelos não-indígenas, possibilitando assim a ampliação do repertório cultural tanto do(a) professor(a) como dos(as) alunos(as). Ao conhecer melhor as culturas indígenas, entendemos que elas podem “nos ensinar muito e contribuir ainda mais com a nossa compreensão sobre os modos de ser criança em diferentes culturas” (AZEVEDO, 2014,p.60).

**Projeto: Cascaes e eu: as brincadeiras infantis como elo entre o patrimônio material e imaterial (Projeto)**

**Coordenadora: Flora Bazzo Schmidt**

**Local: Setor Pedagógico do Pavilhão de Exposições Silvio**

**Coelho dos Santos (MARque) - Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC**

**Ano: 2016**

Esta é uma referência a um projeto ainda em andamento, mas que possui grande relação com nossa pesquisa e resultará em materiais valiosos para a formação lúdica dos educadores, por isso decidimos incluí-lo neste mapeamento. Durante a realização deste TCC, fui informada de que neste ano de 2016 acontecerá no Museu da UFSC, na sala do setor pedagógico do Pavilhão de Exposições Silvio Coelho dos Santos (MARque/ UFSC), um projeto chamado *Cascaes e eu: as brincadeiras infantis como elo entre o patrimônio material e imaterial*.

Fui convidada então, pela coordenadora do MARque, Flora Bazzo Schmidt, a conhecer melhor sobre o referido projeto que acontecerá nos meses de abril, maio, junho e julho de 2016.

Em conversa com Flora, ela contou que o objetivo principal do projeto é a execução de oficinas de educação patrimonial e a produção de um material impresso articulado a elas, sendo as brincadeiras infantis a principal essência do projeto.. A proposta é promover um diálogo entre o bem cultural móvel tombado (as obras de Cascaes).

De acordo com o projeto, as brincadeiras infantis são entendidas como um patrimônio cultural imaterial a ser reconhecido, pois fazem parte da identidade e da memória das crianças e também dos adultos.

A obra de Franklin Joaquim Cascaes (1908-1983) tem muito a dizer sobre os modos de viver em Florianópolis no século XX, pois é um significativo registro documental da vida nas pequenas comunidades da Ilha de Santa Catarina, o que torna este artista uma valiosa referência, principalmente para a formação lúdica dos(as) professores(as).

Flora Bazzo ainda disse que as obras de Franklin Cascaes serão expostas durante os três meses do projeto em uma sala do Museu, que deverá ter temperatura e luz ambiente, dada a fragilidade das peças.

Serão realizadas 40 oficinas, na sala do setor pedagógico do Pavilhão de Exposições Sílvio Coelho dos Santos (MARque/ UFSC), com grupos diferenciados, incluindo alunos e professores de educação básica, bem como famílias, idosos, pessoas com baixa vulnerabilidade social, entre outros. As oficinas têm o propósito de construir conhecimentos, dialogar com o patrimônio cultural tombado (a partir de fotografias das obras) e realizar brincadeiras infantis, com a finalidade de ampliar os repertórios culturais.

Também tive acesso ao esboço do material que será disponibilizado para aqueles que irão participar do evento. É um material com linguagem acessível que procura fazer um diálogo entre Franklin Cascaes e o leitor, trazendo imagens das obras e recordações da cultura de Florianópolis e solicitando completá-lo com lembranças e vivências do próprio leitor.

Assim, este projeto resultará em mais uma fonte rica para a formação lúdica dos (as) professores(as), visto que tem por principal intenção a aproximação da população com a cultura da Ilha de Santa Catarina e o diálogo entre o público e o patrimônio histórico de Franklin Cascaes, uma respeitável referência de nosso estado.

### 4.1.3 Materiais em Áudio

**Título:** *Contar Cantando: Lagusta Laguê* (CD)  
**Compositores/Produtores:** Francisca Cavalcanti e Adelino dos Santos Neto  
**Gravadora:** Sony Music/ Prêmio Cultural Fundação Catarinense de Cultura de Florianópolis.  
**Ano:** 2000

Ilustração 12: Capa do CD



Fonte: Disp << <http://ciaesons.blogspot.com.br/p/contar-cantando.html>>> Acesso em: 16 de março de 2 016

Os compositores/produtores deste trabalho são Francisca Cavalcanti (Chica) e Adelino dos Santos Neto (Adê). O CD *Contar Cantando Lagusta Laguê* foi criado através de brincadeiras com falas e gestos corporais, destacando a cultura da Ilha de Santa Catarina. O trabalho da dupla já existe há mais de 30 anos e ganhou o prêmio da Fundação Catarinense de Cultura nos anos 1990 e alguns festivais de música para a Infância Catarinense nos anos 80.

As músicas trazem elementos da cultura de Florianópolis, da natureza, de algumas festas típicas, das estações do ano, entre outros.

Conforme o texto da capa: “Contar cantando histórias, brincadeiras e canções para diferentes épocas do ano, resgata o folclore com mensagens alegres. Utilizando uma linguagem lúdica e rica em fantasia, fala também sobre o meio ambiente, além de oferecer diferentes sonoridades e timbres com diversos instrumentos musicais, despertando na criança uma percepção auditiva mais fina e estimulando o aprendizado de novos fazeres artístico-musicais.”

Abaixo podemos observar trechos da cantiga *Lagusta Laguê*, baseada em brincadeira cantada tradicional, e cuja letra aborda aspectos da cultura da Ilha de Santa Catarina:

*Emá, Emá, Lagusta, Laguê*  
*Lagusta papa, Lagusta Laguê*  
*Lagusta nhenhe, Lagusta Laguê*  
*Lagusta Gogo, Lagusta Laguê.*

*Passeando no Ribeirão*  
*Fui ver de perto o boi-de-mamão*  
*Mas lá encontrei você*  
*Brincando, brincando de Laguê.*

*Emá, Emá, Lagusta, Laguê...*

*Caminhando na barra da Lagoa*  
*Fui ver a pesca da tainha boa*  
*Mas lá encontrei você*  
*Brincando, brincando de Laguê.*

*Emá, Emá, Lagusta, Laguê...*

*Na ponta do Sambaqui*  
*Fui pra pescar muito siri*  
*Mas lá encontrei você*  
*Brincando, brincando de Laguê.*

*Emá, Emá, Lagusta, Laguê...*

*Depois de tanto girar*  
*Senti como é gostoso brincar*  
*E me encontrar com você*  
*Pra brincar , pra brincar de Laguê.*  
*Emá, Emá, Lagusta, Laguê...*

O CD *Contar Cantando - Lagusta Laguê* pode contribuir para a formação lúdica dos (as) professores (as), pois traz elementos da cultura e das brincadeiras tradicionais de Florianópolis a partir de canções. Assim, é possível ampliar o repertório cultural de músicas da infância e para infância, pois, como diz Hortélio (2004), o Brasil tem um repertório musical tradicional muito mais rico do que *Ciranda Cirandinha* e *Atirei o pau no gato*.

**Título:** *Canções do Brasil - O Brasil cantado por suas crianças*  
(CD-livro)

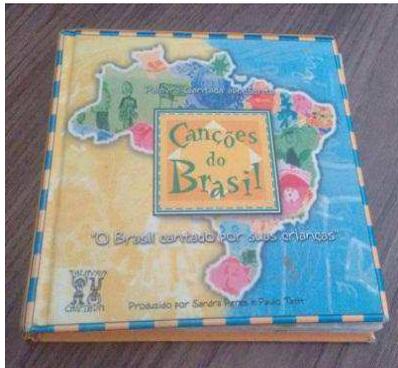
**Autores:** Sandra Peres e Paulo Tatit

**Gravadora:** Palavra Cantada

**Cidade:** São Paulo

**Ano:** 2001

Ilustração 13: CD-livro: *Canções do Brasil - O Brasil cantado por suas crianças*



Fonte: Aline Folster

O CD-livro *Canções do Brasil - O Brasil cantado por suas crianças* foi produzido por Sandra Peres e Paulo Tatit, coordenadores do conhecido projeto *Palavra Cantada*, de São Paulo, e gravado de abril de 1999 a junho de 2001.

Os autores contam que, ao escolher as canções, deram preferência para aquelas que guardassem uma correspondência com as raízes culturais de cada lugar, e importava saber se as crianças as guardavam como preciosidade dentro de si. Eles ainda revelam que queriam as crianças como intérpretes, pois elas "cantam com o coração".

Este CD-livro contém 26 (vinte e seis) canções que são popularmente conhecidas nas principais capitais do Brasil, o que nos possibilita se encantar por uma mistura de ritmos, letras, melodias, maneiras de cantar, fotos, enfim, pela variedade de elementos da cultura do povo brasileiro.

Na parte que se refere a Santa Catarina, a canção escolhida foi *Cantiga da Cabrinha*, interpretada pelo Grupo Folclórico Porto da Lagoa, de Florianópolis. Abaixo podemos observar um trecho da letra da cantiga:

*O meu cavalinho  
 Ele já chegou  
 E o dono da casa  
 Já cumprimentou  
 O meu cavalinho  
 Não tenha demora  
 Bota boi no laço  
 Sai de porta afora  
 Lá vai, deixá-lo ir  
 Se ele tiver amor  
 Ele vai e torna a vir  
 Lê, lê, lê, lê ...[...]*

Também é possível encontrar uma breve contextualização sobre este Grupo, coordenado por Graça Carneiro, além de um histórico sobre como o Boi-de-Mamão surgiu e quais foram suas variações na Ilha de Santa Catarina.

O CD-livro *Canções do Brasil- O Brasil cantado por suas crianças*, de acordo com os autores na capa do CD, “é sem dúvida indispensável para todos que querem conhecer um pouco da cultura musical brasileira, através do canto de nossas crianças.” Assim, este material é essencial na formação lúdica dos(as) professores(as), no sentido de trazer aspectos culturais importantes da Ilha de Santa Catarina, permitindo conhecer um pouco mais desse lugar tão encantador, e também por abrir a possibilidade de conhecer outras culturas tão ricas do nosso país, pela voz das crianças.

**Título:** *Lenga la Lenga - Jogos de mãos e copso (CD)*  
**Compositores:** Viviane Beineke e Sérgio Paulo Ribeiro de Freitas  
**Gravadora:** Ciranda Cultural  
**Ano:** 2006

O CD *Lenga la lenga- Jogos de mãos e copos*, foi produzido por Viviane Beineke e Sérgio Paulo Ribeiro de Freitas. *Lenga la lenga*, que acompanha o livro do mesmo nome (ver p.37 deste TCC), apresenta canções da cultura popular brasileira.

Conforme o texto do encarte, “o livro e o CD trazem uma ideia de brinquedo musical para cada canção, favorecendo múltiplas formas de participação no fazer musical. Desejamos a todos um encontro lúdico e criativo com as músicas, que podem servir de pretexto para novas

reinvenções, por adultos e crianças, todos brincando juntos” (BEINEKE; FARIAS, 2006).

**Título:** *O Mistério do Boi-de-Mamão* (Filme)

**Duração:** 14 minutos e 09 segundos

**Diretora:** Luiza da Luz Lins

**Produção:** LuMe Produções Culturais/ Edital Curta Criança MinC 2004.

**Cidade:** Florianópolis

**Ano:** 2006

**Disponível**

**em:**

<https://www.youtube.com/watch?v=Okm9dWvQPgo>

<http://www.filmesquevoam.com.br/o-misterio-do-boi-de-mamao-audiodescricao/>

<http://www.filmesquevoam.com.br/o-misterio-de-boi-de-mamao-versao-libras/>

*O Mistério do Boi-de-Mamão* é um filme para crianças dirigido por Luiza Lins, rodado na Lagoa da Conceição, em Florianópolis. O curta metragem busca resgatar, por meio de ficção, a história do Boi-de-Mamão, uma importante tradição da Ilha de Santa Catarina.

O enredo do filme se inicia quando a menina Lurdinha encontra o menino Deni no campo de futebol e lhe pergunta quem fará o papel do cavalinho do Boi-de-Mamão na pracinha, já que o menino irá ao jogo do Avaí, seu time do coração, com o pai. Após ser questionado, Deni vai procurar João para substituí-lo, mas se depara com um homem muito suspeito guardando a caixa com as fantasias do Boi dentro do carro. Deni, que sempre foi um menino muito curioso, vai procurar novamente Lurdinha e assim se inicia a aventura para desvendar o mistério.

O curta tem como alvo o público infantil e apresenta a simplicidade da cultura do litoral catarinense, como o falar "manezinho", a paixão por futebol e principalmente o cultivo das tradições locais, o que faz dele uma rica fonte de formação lúdica para os (as) professores(as).

*O Mistério do Boi-de-Mamão* pode ser encontrado nos sites *Youtube* e *Filmes que Voam*, contendo uma versão em libras neste último.

**Título:** *Campeonato de Pescaria* (Filme)  
**Duração:** 14 minutos  
**Diretores:** Luiza Lins e Marco Martins  
**Produtora:** LuMe Produções Culturais/ Edital Curta Criança MinC  
**Cidade:** Florianópolis  
**Ano:** 2009  
**Disponível em:** <http://www.filmesquevoam.com.br/assistir-gratis-campeonato-de-pescaria/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=tmlb3n4uf18>

*Campeonato de Pescaria* é um filme em curta metragem com direção de Luiza Lins e Marco Martins, rodado na Praia do Pântano do Sul e na Lagoa da Conceição, em Florianópolis. O filme procura mostrar um pouco do cotidiano das crianças deste lugar, que brincam na rua, pescam e brincam em meio à natureza.

O curta exhibe a aventura do menino Dudu e seus amigos, que estão participando de uma competição de pesca organizada pelos moradores da praia. Dudu está empolgado para vencer o torneio, pois seu avô foi um grande pescador da comunidade. No entanto, seu pai, que também irá participar, acaba sofrendo um acidente e se machucando. Agora Dudu precisa da ajuda de outra pessoa para vencer o concurso. Quem será que vai aceitar este desafio?

O filme trabalha com a ludicidade e tem como alvo o público infantil. Apresenta a cultura lúdica, a geografia e o jeito de falar "manezinho" da Ilha de Santa Catarina, o que faz do mesmo uma boa fonte de formação lúdica para os (as) professores (as).

*Campeonato de Pescaria* pode ser encontrado nos sites *Youtube* e *Filmes que Voam*.

**Título:** *Taí... ó! Uma aventura na Lagoa* (Filme)  
**Duração:** 14 minutos e 40 segundos  
**Diretor:** Mauricio Venturi  
**Produtora:** Contraponto/ Funcultural SC  
**Cidade:** Florianópolis  
**Ano:** 2014  
**Disponível em:** <http://www.filmesquevoam.com.br/tai-o-uma-aventura-na-lagoa-versao-em-audiodescricao/>  
<http://www.filmesquevoam.com.br/tai-o-uma-aventura-na-lagoa-versao-em-libras/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=GqwLMtIMHLU>

*Taí...ó! Uma aventura na Lagoa*, é um filme dirigido por Mauricio Venturi, rodado na Lagoa da Conceição, em Florianópolis.

O curta metragem conta a história de João, um menino que mora na cidade grande em meio às tecnologias e resolve fugir de casa para morar com a avó. No entanto, para chegar até a casa da avó, que é conhecida como bruxa na comunidade da Costa da Lagoa, João precisa de ajuda, pois o acesso ao local é apenas por meio de barco. No caminho, ele conhece o menino Zé, que será seu companheiro de aventuras e irá mostrar para João toda a beleza e exuberância da natureza da Lagoa.

O filme relata as lendas, os costumes, os falares a geografia da Ilha de Santa Catarina, e o cotidiano de brincadeiras das crianças, sendo assim, se torna uma referência útil no processo de formação lúdica dos(as) professores(as), pois traz elementos de uma cultura rica e que deve ser cultivada.

*Taí...ó! Uma aventura na Lagoa* pode ser encontrado nos sites *Youtube* e *Filmes que Voam*, contendo uma versão em libras neste último.

#### 4.2 REFERÊNCIAS ONLINE: SITES E BLOGS

**Site:** *Mapa do Brincar - Folha de São Paulo*  
**Disponível em:** <http://mapadobrinca.folha.com.br/projeto/>

O site *Mapa do Brincar* é uma iniciativa ligada ao jornal *Folha de São Paulo*, teve sua primeira versão lançada em 2009. Os organizadores procuravam reunir crianças de todo o país para que

pudessem narrar suas brincadeiras. O objetivo era descobrir se havia diferenças entre as brincadeiras encontradas nas cinco regiões do Brasil.

As descrições das brincadeiras foram enviadas por e-mail por pessoas de todo o território brasileiro e recebidas pela “Folhinha”-suplemento infantil do jornal *Folha de S. Paulo*, sendo que em alguns estados, as entrevistas aconteceram diretamente com as crianças. Os dados coletados foram explorados por uma equipe especializada na área do brincar.

No site existem os seguintes itens, entre outros:

- Projeto - como surgiu a ideia de produzir o projeto *Mapa do Brincar*, como foram coletados os materiais e quais eram os objetivos a serem alcançados;
- Brincadeiras - a história, a origem, as variações por regiões do Brasil de algumas das principais brincadeiras encontradas nopaís;
- Galeria - um acervo de áudios, fotos, vídeos e desenhos de crianças brincando. Os desenhos foram produzidos pelas próprias crianças e revelam como elas brincam com suas brincadeiras preferidas;
- Memória - reunião de algumas brincadeiras da infância de autores, professores e atores, como Lydiá Hortélio, Uxa Xavier, Helvécio Ratton, Ângela Lago, Fabrício Carpinejar, Raimundo Nonato Chacon, entre outros;
- Mestres - histórias de alguns mestres do tema brincadeiras, são eles: Adelsin, Adriana Friedman, Adriana Klisys, Chico dos Bonecos, Daraína Pregnolato, Gandhy Piorski, Lucilene Silva, Lydiá Hortélio, Renata Meirelles, Roquinha, Selma Maria e Tânia Fortina;
- Glossário - uma espécie de dicionário, com o significado de algumas palavras contidas nos textos que podem ser desconhecidas pelas crianças;
- Biblioteca - sugestões de brincadeiras encontradas nas diferentes regiões do Brasil. Os materiais estão divididos nos seguintes subtítulos: links, CDs, livros para crianças e teses;

No site podemos navegar pelas principais brincadeiras das cinco regiões brasileiras: Centro-Oeste, Nordeste, Norte, Sudeste e Sul. Como nosso trabalho tem o foco nas brincadeiras tradicionais da infância da Ilha de Santa Catarina, vamos nos restringir à região sul.

Dentre as brincadeiras da região sul, encontramos o total de 31 (trinta e uma), sendo todas comuns nos estados do Paraná e Rio Grande do Sul, mas que são costumeiras também entre as crianças da região de Florianópolis. Como por exemplo: "Gato Mia", "Amarelinha", "Bilboquê", "Boca de forno", "Coelho sai da toca", "Pico picolé", entre muitas outras.

Cada uma das brincadeiras possui a descrição de como jogar, as regras e a origem. Como algumas das brincadeiras necessitam do suporte de um brinquedo, também há a instrução de como fabricar os brinquedos.

O *Mapa do Brincar* é uma importante contribuição para a formação lúdica dos (as) professores(as), pois contém muitas informações sobre brinquedos e brincadeiras tradicionais da infância, não apenas da Ilha de Santa Catarina como também das cinco regiões do Brasil, possibilitando dessa forma a comparação entre as variações das brincadeiras já conhecidas em nosso estado e região. Portanto, o(a) professor(a) pode apresentar novas brincadeiras de outras regiões do país para as crianças, possibilitando a ampliação do repertório cultural delas.

**Blog: *Jogos e Brincadeiras - espaço para compartilhar jogos e brincadeiras da disciplina Educação e Infância VI do Curso de Pedagogia da UFSC.***

**Disponível em: <http://jogobrincaideiracultura.blogspot.com.br/>**

O blog *Jogos e Brincadeiras* foi construído por minha turma na disciplina de Educação e Infância VI: Conhecimento, Jogo, Interação e Linguagens II, ministrada pela Professora Monica Fantin no segundo semestre do ano de 2014. O projeto do blog teve a participação da estagiária de docência Karin Orofino e da mestrandia Gabriela Cavicchioli (PPGE/UFSC)

O objetivo do blog era que, em cada aula, um grupo apresentasse alguma brincadeira ou jogo que as estudantes costumavam brincar quando crianças. Assim, a cada encontro éramos convidados a brincar de um jogo ou uma brincadeira diferente, mas que geralmente eram conhecidas pela turma, por também fazer parte da infância de cada um.

Foram relacionadas 13 (treze) brincadeiras que ainda observamos com frequência entre as crianças da Ilha de Santa Catarina. São elas: *Dança da cadeira, Jogo do stop, Jogo do resta um, Jogo do pega varetas, A galinha quer pôr, Bento que bento é frade, Batata quente, Brincadeira do passa anel, Jogo das cinco Marias, Amarelinha, Alerta e*

*Pata cega*. No blog há a origem, as variações, o "como brincar" e os relatos pessoais de nós estudantes, que contamos o por que escolhemos determinada brincadeira.

Portanto, o blog *Jogos e Brincadeiras* contribui para a formação lúdica dos(as) professores(as) por trazer brincadeiras tradicionais da infância popularmente brincadas pelas crianças de Santa Catarina.

**Blog: *Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina***

**Disponível em:**

**<http://museudobrinquedodailhadesc.blogspot.com.br/p/acervo.html>**

O Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina está localizado na Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Foi idealizado pela autora e pesquisadora Telma Piacentini e criado em setembro de 1999, através do Núcleo Infância Comunicação e Arte (NICA/UFSC).

O museu procura fazer o registro da memória cultural, oportunizando às gerações atuais e futuras o conhecimento de brinquedos antigos, que possibilitam a compreensão do mundo infantil de épocas passadas.

De acordo com a organizadora Telma Piacentini, o museu é resultante de pesquisas realizadas no Centro de Educação - CED, desde 1980. A exposição *Brinquedos do Mundo* privilegia o mundo dos brinquedos e das brincadeiras como manifestação cultural da infância.

O museu está situado na Ala de Exposições Permanentes no primeiro piso da Biblioteca Central. O espaço permite a visita daqueles que desejam conhecer suas peças. O acervo é catalogado e registrado no Ministério Público, como propriedade do Museu Universitário da UFSC e conta com um total de 144 peças, sendo muitas delas ligadas à região de Florianópolis.

O Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina torna-se uma fonte rica para a formação dos(as) professores(as), visto que propõe a valorização do mundo infantil e da vivência cultural por meio das brincadeiras tradicionais da infância.

***Série Brincadeiras Regionais - Site Nova Escola***

**Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/creche-pre-escola/brincadeiras-regionais-sul-reinvencao-brincar-santa-catarina-700339.shtml>**

O site *Revista Nova Escola* traz uma série especial apresentando brincadeiras das diferentes regiões do Brasil. Desta série faz parte a matéria "Brincadeiras do Sul: a reinvenção do brincar em Santa Catarina", escrita por Fernanda Salla, a partir de uma reportagem realizada na Escola Desdobrada e no NEI Costa da Lagoa, localizados em Florianópolis.

De acordo com a matéria, o projeto político-pedagógico da escola tem por objetivo resgatar as brincadeiras tradicionais da infância na região e envolve, além da comunidade escolar, as famílias dos alunos e os moradores das redondezas. Segundo a professora da escola, Elizete Maria Marques: "Esse trabalho faz parte do processo de construção do conhecimento sobre a cultura local e preserva a identidade da comunidade".

O site dá o maior destaque para quatro brincadeiras encontradas na Ilha de Santa Catarina, são elas: *Boi-de-Mamão*, *Caiu na rede é peixe*, *Taco* e *Elástico*, e discorre sobre como brincar, o histórico e as variações que podem existir para cada brincadeira.

Podemos encontrar ainda, na série disponível no site, outras brincadeiras comumente brincadas pelas crianças brasileiras, inclusive de nossa região, em um link que as apresenta em ordem alfabética, como por exemplo: *Bolinha de gude*, *Cinco Maria*, *Passa-anel*, *Peteca*, *Pião*, *Queimada*, *Vivo-Morto*, entre outras.

O site *Revista Nova Escola* torna-se uma rica fonte de conhecimento e de pesquisa para os(as) professores(as), pois faz um mapeamento de algumas das principais brincadeiras tradicionais de nosso estado. Dessa forma, contribui para que o(a) professor(a) possa fazer pesquisas sobre brincadeiras tradicionais da infância na Ilha de Santa Catarina e incluí-las no processo do resgate da nossa cultura.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo realizar um levantamento/ mapeamento de referências sobre as brincadeiras populares no contexto da cultura popular da infância no Brasil, com o foco especificamente na região da grande Florianópolis, voltado para contribuir na formação lúdica dos educadores.

De início, tentamos entender as mudanças na sociedade contemporânea, em virtude do crescimento das cidades e da grande interferência da indústria e do comércio com produtos voltados para o consumo das crianças, trazendo novas formas de relações sociais. Constatamos então que, como consequência, o espaço, o tempo e o modo do brincar também foram modificados, não observamos mais com tanta frequência crianças brincando livres com brincadeiras tradicionais da infância nos espaços públicos. Hoje, muitas dessas brincadeiras são substituídas por brincadeiras eletrônicas (tablet, computador, celular, vídeo game e outros produtos ligados à indústria e ao comércio).

Após essas reflexões, procuramos compreender a importância do resgate da cultura popular da infância, e percebemos, então, que as brincadeiras, brinquedos e jogos populares da infância são considerados partes da cultura de uma região ou de um país, por representarem os costumes e os valores tradicionais de um povo e por serem transmitidas de geração para geração através da oralidade. Portanto, fica claro que ao não conhecer as brincadeiras tradicionais de seus antepassados ou das culturas de sua região, as crianças deixam de se relacionar com aspectos importantes da própria cultura.

Pensando que a escola tem a função de valorizar a cultura e que as brincadeiras populares fazem parte desta cultura, percebemos que esta instituição tem um papel importante no processo de revalorização da cultura popular da infância, através de jogos e brincadeiras tradicionais, sendo o(a) professor(a) um mediador deste processo. Para isso, se faz necessário que esse educador tenha uma formação lúdica própria, para trabalhar com essas brincadeiras em sala de aula.

Ao analisar os diversos materiais levantados que abordam as brincadeiras tradicionais da infância na região da Grande Florianópolis, foi possível conhecer a diversidade cultural da Ilha de Santa Catarina, como por exemplo, os costumes, as crenças, as comidas típicas, a religião, o modo de falar, ou seja, uma rica cultura do povo catarinense que se caracteriza de uma maneira muito particular por uma mistura e herança de diferentes povos (indígenas, europeus, africanos, entre

outros) que deve ser transmitida de geração para geração e, assim, ser conhecida e revitalizada.

Da mesma forma, ao explorar os 29 (vinte e nove) materiais, incluindo livros, teses, trabalhos acadêmicos, materiais em áudio, entre outros, foi possível perceber a existência de muitas brincadeiras, cantigas, jogos, histórias, lendas, etc., além dos mais conhecidos, e que deveriam ser explorados pelos(as) professores(as) para ampliar o repertório lúdico e cultural das crianças, pois como vimos, as brincadeiras tradicionais da infância fazem parte da cultura e de acordo com Kishimoto (2002), “guardam a produção espiritual de um povo em um certo período histórico (p.24).

Portanto, se faz necessário deixar de ensinar somente aquilo que já é conhecido por nós e buscar novas referências, uma vez que existem muitas brincadeiras, cantigas e jogos pouco conhecidos hoje no Brasil, e também na Ilha de Santa Catarina. Uma possibilidade de continuidade dessa busca aqui iniciada seria fazer levantamentos nas próprias escolas da região de Florianópolis, no acervo de atividades pedagógicas registradas em trabalhos, cadernos, vídeos, portfólios, projetos, livros, blogs, CDS e DVDS onde possivelmente serão encontradas muitas outras referências sobre brincadeiras infantis tradicionais.

Conforme Hortélio (2004), o Brasil é um país que precisa olhar para as pessoas que nasceram aqui “em cima desse pedaço de chão, e deixar de fazer uma pedagogia importada apenas dos livros dos países do hemisfério norte, pois temos uma cultura rica e que deve ser explorada, começando quem sabe pelo tesouro da brincadeira que tem muito a nos ensinar”.

Por fim, esperamos que este Trabalho de Conclusão de Curso contribua para a formação lúdica dos(as) professores(as) e futuros(as) professores(as) que também acreditam que as brincadeiras tradicionais da infância devem ser cultivadas na memória de um povo. Esperamos também que esta pesquisa seja apenas um início e que desperte a curiosidade e a vontade de outros educadores para irem além do que está aqui, afinal, existe muito ainda a se conhecer.

## 6. REFERÊNCIAS

ACHE TUDO E REGIÃO: **História de Floripa**, 1995. Disp: <<<http://www.achetudoeregiao.com.br/sc/florianopolis/historia.htm>>>. Acesso: 21 de janeiro de 2016.

BASSO, Alexandre: **Mitã (documentário em vídeo)**, 2013. Disponível em: <<<https://www.youtube.com/watch?v=xiUbI17eNfE>>>. Acesso: 3 de setembro de 2015.

BOITEUX, Lucas Alexandre. **Poranduba Catarinense**. Florianópolis: Comissão Catarinense de Folclore, 1957.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser estar no mundo. **In: Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Básica. Departamento de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.p.33-45.

BORGES, Elaine; SCHAEFER, Bebel Orofino: **Vozes da Lagoa**. Fotografias de Suzete Sandin; ilustrações de Leopoldo Augusto Cabreira Zúñiga; prefácio de Salim Miguel. Florianópolis: Fundação Franklin Cascaes; Fundação Banco do Brasil, 1995.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Cultura, culturas, culturas populares e a Educação**. Documentário: Cultura popular e educação. p.1-33, out., 2007.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Cultura rebelde: escritos sobre a educação popular ontem e agora/** Carlos Rodrigues Brandão e Raiane Assumpção. – São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2009. – (Educação Popular)

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. Vocaç o de criar: anotações sobre a cultura e as culturas populares. **Cadernos de Pesquisa**, v.39, n.138, p.715-746, set./dez.2009.

BRASIL: **Carta do Rio**. Sistematização das propostas do Fórum Nacional Cultura e Infância/ Ministério da Cultura. Rio de Janeiro, 2014.

BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, Jul 1998, vol.24, no. 2, p.103-116.

FANTIN, M. As crianças e o repertório lúdico contemporâneo: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. **Espaço Pedagógico**. Passo Fundo. v. 13, n. 2, p. 9-24, dez., 2006.

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FARIA, Ana Lúcia Goulart de. **Educação pré-escolar e cultura: para uma pedagogia da educação infantil**. – Campinas, SP: Editora da Unicamp, São Paulo: Cortez, 1999. (Coleção teses)

GIRARDELLO, Gilka: **Televisão e Imaginação infantil: histórias da Costa da Lagoa** (Tese de Doutorado). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 1998.

GIRARDELLO, Gilka: Imaginação: arte e ciência na infância. **Proposições**, Campinas, v.22, n. 2(65), p.75-92, maio/ago 2011.

GUIA FLORIPA: **A cidade- História**, 2015. Disp:  
<http://www.guiafloripa.com.br/cidade/informacoes-gerais-sobre-florianopolis/historia>. Acesso: 09 de dezembro de 2015.

HORTÉLIO, Lydia: **Palestra Ecum**, 2004. Disponível em: <<  
<https://www.youtube.com/watch?v=vBfgu1GGI9w>>>. Acesso: 20 de setembro de 2015.

INDO VIAJAR: **A história**, 2012. Disponível em:  
<<<http://www.indoviajar.com.br/brasil/sc/florianopolis/a-historia.htm>>>. Acesso: 09 de dezembro de 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida: **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. In: **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de Idade**. Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Básica. Departamento de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.p.13-23.

MACHADO, Marina Marcondes. O brincar criativo. In: MACHADO, Marina Marcondes. **O Brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Edições Loyola, 1994. Cap. 2, p. 31- 40.

MELO, Veríssimo de. **Folclore Infantil**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1985.

PEER, Josane: Cultura Popular Brasileira. **Portal Educação**, 18/01, 2013. Disponível

em: <<<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/28092/cultura-popular-brasileira>>>. Acesso: 21 de janeiro de 2016.

PERROTI, EDMIR. A cultura das ruas inPACHECO, Elza Dias (org.): **Comunicação, Educação e Arte na Cultura Infanto-Juvenil**. SP: Loyola, 1991.

REGO, Teresa Cristina. **Vygostsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. – (Educação e conhecimento)

RENNER, Estela: Documentário: **Criança, a alma do negócio**, 2008. Disponível em: <<<https://www.youtube.com/watch?v=KQQrHH4RrNc>>>. Acesso: 20 de fevereiro de 2016.

SANTA CATARINA: **Cultura negra em Santa Catarina**. Disponível em <<http://www.santa-catarina.co/cultura-negra.htm>>. Acesso: 09 de dezembro de 2015.

SANTA CATARINA, **História**. Disponível em <<<http://www.sc.gov.br/historia>>>. Acesso: 21 de janeiro de 2016.

SANTA CATARINA: **História de Santa Catarina**. Disponível em: <<<http://www.santa-catarina.co/historia/historia.htm>>>. Acesso: 09 de dezembro de 2015.

SANTA CATARINA: **Imigrantes em Santa Catarina no século 19**. Disponível em: <<<http://www.santa-catarina.co/historia/imigrantes.htm>>>. Acesso: 09 de dezembro e 2015.

SANTA CATARINA: **Santa Catarina no século 20**. Disponível em: <<<http://www.santa-catarina.co/historia/seculo-20.htm>>>. Acesso: 09 de dezembro de 2015.

SARMENTO, M.J. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: SARMENTO, M. J.; CERISARA, A.B. **Crianças e miúdos: perspectivas sócio pedagógicas da infância e educação**. Porto: ASA Ed., 2004.

SEVERINO, Antônio Joaquim, 1941 – **Metodologia do trabalho científico**. -23. ed.rev. e atual. – São Paulo: Cortez, 2007.

Universidade do Estado de Santa Catarina. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos da UDESC: tese, dissertação, trabalho de conclusão de curso e relatório de estágio**./ Universidade do Estado de

Santa Catarina; equipe de elaboração: Borszcz et al. – 3.ed.-  
Florianópolis: UDESC, 2011.

VASCONCELLOS, Tânia de. Jogos e brincadeiras no contexto escolar.  
**Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas.** v.2, p. 48-56, mai.,  
2008.

VASCONCELLOS, Tânia de. **Reflexões sobre infância e cultura/**  
Tânia de VASCONCELLOS (organizadora). 1ª Ed. – Niterói: EdUFF,  
2008.

VIGOSTSKI, L.S. **A formação Social da Mente: o desenvolvimento  
dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes,  
1998.